

FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY KARLOVY V  
PRAZE

KATEDRA ESTETIKY

RIGORÓZNÍ PRÁCE

studijní obor Estetika

Mgr. Karolína Matoušová Peštová

Reflexe estetiky raného videoartu

Reflexion on the Aesthetic of Early Videoart

Konzultant práce: PhDr. Miloš Ševčík, Ph.D.

2015

### Poděkování

Autorka práce by ráda poděkovala PhDr. Miloši Ševčíkovi, Ph.D. za inspirativní a velmi ochotné konzultace této rigorózní práce a prof. PhDr. Vlastimilu Zuskovi, CSc. za celkové vedení předcházející práce diplomové.

Prohlašuji, že jsem tuto rigorózní práci vypracovala samostatně, že všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány a že práce nebyla předložena jako splnění studijních povinností v rámci jiného studia nebo předložena k obhajobě v rámci jiného VŠ studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 1.8. 2015

## ***Abstrakt***

Tato rigorózní práce se zabývá raným videoartem, tedy videoartem šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století, a to ze čtyř pohledů: první kapitola práce zkoumá uměleckou a technologickou genezi videoartu; kapitola druhá se zabývá uměnovědným rozbořem videoartu, na jehož základě je definován vztah videoartu k ostatním uměleckým druhům, zejména k filmu a výtvarnému umění, a dále analyzovány vlastnosti videa jakožto média; třetí kapitola pojednává o divácké recepci, modu zobrazení a estetických vlastnostech videoartu, demonstrovaných na příkladech konkrétních uměleckých děl; speciální pozornost je v této kapitole věnována temporalitě videoartu; závěrečná kapitola práce se věnuje feministickému videoartu, jehož úkolem bylo přispět k emancipaci ženy ve společnosti. Cílem práce je předložit komplexní přehled raného videoartu s těžištěm v jeho umělecko-estetických vlastnostech. V našem zkoumání se opíráme nejen o platné estetické, filosofické a uměnovědné teorie, ale také o analýzu konkrétních uměleckých děl, dokumentovaných v obsáhlé obrazové příloze.

## ***Klíčová slova***

estetika, dadaismus, feminismus, film, Fluxus, gesamtkunstwerk, médium, recepcce, temporalita, umění, videoart, zobrazení

## ***Abstract***

This doctoral thesis treats of the early video art of the 1960s and 70s from four points of view: in chapter one the artistic and technological genesis of video art is analyzed; chapter two is dedicated to a scholarly analysis of video art on whose basis the relation of video art to other arts is determined (especially film and fine art), the chapter, furthermore, examines the properties of video as a medium; chapter three deals with the reception of video art by the audience, its mode of depiction and aesthetic properties which are demonstrated on specific examples; special attention is focused on temporality of video art; the final chapter is dedicated to feminist video art whose task it was to help emancipate women. The aim of the thesis is to present a comprehensive overview of early video art with emphasis on its artistic and aesthetic properties. The thesis does not merely rest on valid scholarly theories - it also analyzes specific art pieces which are documented in an extensive graphic appendix.

## ***Keywords***

Aesthetic, Art, Dadaism, Depiction, Feminism, Film, Fluxus, Gesamtkunstwerk, Medium, Reception, Temporality, Video Art

## **Obsah**

<i>Obsah</i> .....	6
1. ÚVOD .....	16
2. KOŘENY VIDEOARTU .....	19
2.1 NOVÁ ESTETIKA – DADA A FLUXUS .....	21
2.2 DYNAMICKÉ UMĚNÍ .....	26
2.3 UMĚNÍ TECHNIKY .....	31
2.4 OSAMOSTATNĚNÍ .....	33
3. UMĚNOVĚDNÝ ROZBOR .....	37
3.1 VIDEOART vs. FILM .....	38
3.2 VIDEOART JAKO GESAMTKUNSTWERK .....	41
3.3 VIDEO – MÉDIUM .....	44
3.4 VIDEO – SVÉBYTNÝ UMĚLECKÝ DRUH .....	48
4. ESTETIKA .....	50
4.1 ZOBRAZENÍ VE VIDEOARTU .....	53
4.2 ČAS VIDEOARTU .....	58
4.2.1 FILOSOFICKÝ ČAS HENRIHO BERGSONA .....	62
4.2.2 FILMOVÝ ČAS GILLA DELEUZE .....	66
4.2.3 HENRI BERGSON A VIDEOART .....	70
4.2.4 GILLES DELEUZE A VIDEOART .....	77
4.2.5 ZÁVĚR .....	82
4.3 RECEPCE VIDEOARTU .....	86
4.4 TVŮRČÍ SMĚRY .....	90
4.4.1 MINIMALISMUS – BRUCE NAUMAN .....	91
4.4.2 SUBJEKTIVNÍ EXPRESIONISMUS – MARINA ABRAMOVIĆ .....	93

4.4.3	KRITICKÝ VIDEOART – MARCEL ODENBACH.....	96
4.4.4	EXPERIMENTÁLNÍ VIDEOART – VASULKAS A GARY HILL .....	98
5.	FEMINISTICKÝ VIDEOART .....	101
5.1	AUTORKY A JEJICH TVORBA .....	106
5.2	VYÚSTĚNÍ FEMINISTICKÉ TVORBY.....	115
6.	ZÁVĚR .....	117
7.	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA .....	120

## ***Seznam použité literatury***

### ***Primární literatura***

ARISTOTELÉS: *Poetika*, Praha: GRYP 1993, 67 s. ISBN: 80-85829-01-0

ARNHEIM, Rudolf: *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Expanded and rev.ed. Barkeley: University of California Press, 1974, x, 508 p. ISBN 0-520-24383-8

BENJAMIN, Walter: *Umělecké dílo ve věku technické reprodukovatelnosti*, in: *Literárněvědné studie*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2009, 335 s. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-278-3

BERGSON, Henri: *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*. Reed. vyd. z r. 1947. Praha: Filosofia, 1994, 134 s. ISBN: 80-7007-065-X

BERGSON, Henri: *Hmota a paměť: esej o vztahu těla k duchu*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2003. 191 s. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN: 80-7298-065-3

BERGSON, Henri: *Smích*, Praha: Naše vojsko, 2012, 189 s. ISBN 978-80-206-1249-6

BERGSON, Henri: *Vývoj tvořivý*, Praha: Jan Laichter 1919, Ixviii, 497 s.



BULLOUGH, Edward: *Psychická distance jako faktor v umění a estetický princip*, in: ZUSKA, Vlastimil: *Estetická distance včera a postvčera*. Praha: Společnost pro Estetiku – AV ČR, 1998.

CARROLL, Noël.: *Theorizing the Moving Image*. New York: Cambridge University Press 1996, xix, 426 p. ISBN 0-521-46049-2

COTTINGHAM, Laura: *Seeing through the Seventies: Essays on Feminism and Art*. London: Routledge, 2000. ISBN 978-9057012129

ČERVENKA, Miroslav: *Fikční světy lyriky*. 1. vyd. Praha a Litomyšl: Paseka, 2003, 83 s. ISBN 80-7185-592-8

DELEUZE, Gilles: *Bergsonismus*. 1. vyd. Praha: Garamond, 2006, 139 s. ISBN: 80-86955-41-9

DELEUZE, Gilles: *Film 1: Obraz - pohyb*. 1. vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2000, 298 s. Knihovna Iluminace. ISBN 80-7004-098

DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz – čas*. 1. vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2006, 371 s. Knihovna Iluminace. ISBN 80-7004-127-7

DELEUZE, Gilles a GUATTARI, Félix: *Tisíc plošin*. 1. vyd. Praha: Hermann & synové, 2010, 585 s. ISBN 978-80-87054-25-3

DICKIE, George: *Defining Art*, in: *American Philosophical Quarterly*, Vol.6, Numer 3, July 1969.

*Frauen und Film*, Nr. 7, Berlin: Rotbuch Verlag, 1976. ISSN 0343-7736

GAUDREAULT, André a MARION, Philippe: *Médium se vždycky rodí dvakrát*, in.: SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. 1. vyd. Praha: Herrman & synové, 2004, s. 439-452. ISBN 80-239-4107-0

GORDON, Donald E.: *Expressionism – Art and Idea*. 1st ed. New Haven and London: Yale University Press, 1987, 263 p. ISBN 0-300-05026-7

GREBENÍČKOVÁ, Růžena: *Tělo a tělesnost v novověkém myšlení*. 1. vyd. Praha: Prostor, 1977, 107 s. ISBN 80-85190-65-6

GROSENICK, Uta: *Women Artists – Künstlerinnen im 20. und 21. Jahrhundert*. Jubiläumsausg. Köln: Taschen, 2005. ISBN 978-3-8228-4119-8

CHADWICK, Whitney: *Women, Art, and Society*. 4th ed. London: Thames & Hudson, c2007, 528 p. ISBN 978-0-500-20393-4

KONEČNÝ, Dušan: *Futurismus*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1974, 63 s. ISBN 01-530-74

LÉVINAS, Emmanuel: *Totalita a nekonečno*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 1997, 274 s. Oikúmené. ISBN 80-86005-20-8

LIPOVETSKY, Gilles: *Třetí žena: neměnnost a proměny ženství*. 1. vyd. Praha: Prostor, 2000, 287 s. ISBN 978-80-7260-171-4

LOTMAN, Jurij Michalovič: *Semiotika filmu problémy filmové estetiky*. 2. vyd. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008. 139 s. Camera lucida. ISBN 978-80-85187-51-9

LOVEJOY, Margot: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. 3rd ed. New York and London: Routledge, 2004, xiv, 342 p. ISBN 0-415-30781-3

MARZONA, Daniel a GROSENICK, Uta: *Minimalismus*. Praha: Slovart, 2005, 94 s. ISBN 80-7209-670-2

MCLUHAN, Marshall: *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Corte Madera: Ginko Press, 2001, c1967, 159 p. ISBN 1-58423-070-3

MESKIMMON, Marsha: *Women Making Art – History, Subjectivity, Aesthetics*. London: Routledge, 2003. ISBN 0-415-24278-9

MICHALOVIČ, Peter a ZUSKA, Vlastimil: *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009, 374 s. ISBN 978-80-7331-129-2

MUKAŘOVSKÝ, Jan: *Obecné věci básnictví*, in: MUKAŘOVSKÝ, Jan: *Studie II.*, 2. vyd. Brno: Host, 2007. 600 s. Strukturalistická knihovna. ISBN 978-80-7294-240-4

RICHTER, Hans, David BRITT a NAUMANN, Francis M.: *Dada – Art and Anti-art*. London: Thames & Hudson, 1965. ISBN 0-500-20039-4

RODOWICK, David Norman: *The Virtual Life of Film*. London: Harvard University Press, 2007, x, 193 s. ISBN 978-0-674-02668-1

ROOCH, Alarich.: *Überlegungen zur gesellschaftlichen Dimension der ästhetischen Inszenierung*, in: SCHEEL, Werner (ed.): *Ästhetische Räume – Facetten der Gegenwartskunst*. Oberhausen: Athena Verlag, 2000. ISBN 978-3-932740-65-7

RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, skulptury, objekty, nová média, fotografie)*. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209

RUSH, Michael: *New Media in Art*. London: Thames & Hudson, 2005. ISBN 978-0-500-20378

RUSH, Michael: *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2007. ISBN 978-0-500-28487-2

SMITH, Matthew Wilson: *The total work of art – from Bayreuth to Cyberspace*. New York and London: Routledge, 2007, xii, 226 p. ISBN 978-0-415-97796-8

SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*. London: MIT Press, c2008, viii, 371 p. ISBN 978-0-262-19566-9

STAIGER, Janet: *Mody recepcce in: SZCZEPANIK, Petr (ed.): Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. 1. vyd. Praha: Herrman & synové, 2004. ISBN 80-239-4107-0

STEINER, Petr: *Ruský formalismus: metapoetika*. 1. vyd. Brno: Host, 2010, 292 s. Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-405-7

ŠEVČÍK, Miloš: *Umění jako odkaz na realitu času v myšlení Henriho Bergsona a Emmanuela Lévinase*, Praha: Univerzita Karlova, 2005, 120 s. ISBN 80-7308-100-8

WARNER-MARIEN, Mary: *Photography – A Cultural History*. London: Laurence King Publishing Ltd., 2002. ISBN 85669-289-2

### ***Sekundární literatura***

REDMOND, Marie (ed.): *Contextual Media: Multimedia and Interpretation*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, London: The MIT Press, 1997, xvi, 262 p. ISBN 0-262-52239-X

DRVOTA, Mojmír: *Základní složky filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1994, 98 s. Iluminace. ISBN 80-7004-076-9

HAUSTEIN, Lydia: *Videokunst*. München: C.H. Beck Verlag,c 2003, 203 p. ISBN 978-3-406-48686-9

MONACO, James: *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. ISBN 80-00-01410-6

SCRUTON, Roger: *Fotografie a zobrazení*, in: SCRUTON, Roger: *Estetické porozumění: Eseje o filosofii, umění a kultuře*. 1. vyd. Brno: Barrister & Principal, 2005, 177 s. ISBN 80-85947-92-7

SÖLL, Anne: *Pipilotti RIST*. Cologne: Dumont Literatur und Kunst Verlag, 2005. ISBN 3-8321-7578-4

SPIELMANN, Yvonne: *Schichtung und Verdichtung im Elektronischen Bild*, in: SPIELMANN, Yvonne (ed.): *Bild - Medium - Kunst*. Paderborn: Wilhelm Fink Vlg., 1999. ISBN 978-3-7705-3434-0

SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. 1. vyd. Praha: Herrman & synové, 2004, ISBN 80-239-4107-0

ZUSKA, Vlastimil: *Čas v možných světech obrazu: Příspěvek k ontologii výtvarného díla a procesu jeho recepcce*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1994, 100 s. Acta Universitatis Carolinae. ISBN 80-7066-856-3

### ***Elektronické zdroje***

Art Museum: GLENN, Martina: *Futurismus*, publikováno v r. 2009, na adrese:

[http://www.artmuseum.cz/smer\\_list.php?smer\\_id=65](http://www.artmuseum.cz/smer_list.php?smer_id=65)

Duke University: *Marina Abramović*, publikováno v r. 2001, na adrese:

<http://www.duke.edu/web/museo/spring99/marina.html>

Electronic Art Intermix: *Garry Hill: Selected works*, publikováno mezi lety 1997-2015,

na adrese: <http://www.eai.org/title.htm?id=13876>

Independent: LEWINSON, Ann: *The View from the Whitney*, publikováno v r. 2003, na

adrese: <http://www.independent-magazine.org/node/485>

Media Art Net: *Ulrike Rosenbach*, příspěvek na adrese:

<http://www.mediaartnet.org/works/glauben-sie-nicht>

TATE: BERNE, Betsy: *Studio: Cindy Sherman*, publikováno v r. 2003, na adrese:

<http://www.tate.org.uk/magazine/issue5/sherman.html>

The F Word: DALY, Clare: *Breaking out of the mould*, publikováno v r. 2008, na

adrese: [http://www.thefword.org.uk/2008/01/marsha\\_rowe/](http://www.thefword.org.uk/2008/01/marsha_rowe/)

# 1. ÚVOD

Když v roce 1965 uvedla firma Sony na trh první přenosnou kameru *Portapak*, nahrávající záznam na magnetickou video pásku, vytvořila nejen nový způsob zaznamenání reality, ale také technický předpoklad pro vznik nového uměleckého druhu. Ještě téhož roku začínají umělci s tímto novým médiem experimentovat, aby na konci šedesátých let již vytvořili celou škálu video žánrů.

Brzy se ustálil také název pro nový umělecký druh – videoart. „Termín *videoart* se stal komplexním tvůrčím konceptem, který obecně zahrnuje způsob, jak je označován směr obrazové technologie a nahrazuje koncept experimentální video praxe a video filmu.“<sup>1</sup>

Pohled na videoart jako na komplexní tvůrčí koncept by ovšem překročil parametry rigorózní práce, proto jsme pro naši práci zvolili období raného videoartu, spadající do šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století. Můžeme říci, že tato dvě desetiletí byla konstitutivním obdobím celého videoartu, neboť během této doby se ustálily základní vlastnosti videoartu jako uměleckého směru, aby se na konci druhé dekády videoart etabloval jako akceptovaný umělecký druh. Vzhledem k časovému vymezení naší práce je třeba dále předeslat, že z hlediska technologického se budeme věnovat analogovému videu, které bylo médiem video umělců až do osmdesátých let dvacátého století, kdy bylo pozvolna vystřídáno videem digitálním.

Cílem naší práce je předestřít komplexní přehled raného videoartu, k čemuž bychom rádi dospěli na základě analýzy videoartu ve čtyřech základních oblastech, které odpovídají jednotlivým kapitolám této práce: v první kapitole (*Kořeny videoartu*)

---

<sup>1</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*. London: MIT Press, c2008, viii, s. 74. ISBN 978-0-262-19566-9



budeme sledovat genezi videoartu z hlediska uměleckého i technologického; v kapitole druhé (*Uměnovědný rozbor*) se pokusíme definovat postavení videoartu ve světě umění a jeho vztah k ostatním uměleckým druhům, zejména k filmu a výtvarnému umění, a dále zkoumat vlastnosti a možnosti videa jakožto média; cílem třetí kapitoly (*Estetika videoartu*) je definovat koncepci času videoartu a charakterizovat specifické rysy divácké recepcce, způsobu zobrazení ve videoartu a následně analyzovat konkrétní videoarty raného tvůrčího období; závěrečná kapitola naší práce (*Feministický videoart*) se koncentruje na ženskou tvorbu a to zejména takovou, jejímž cílem bylo přispět k emancipaci ženy ve společnosti.

Od vytvoření prvního videoartu, který můžeme datovat natočením videoartu *Outer and Inner Space* Andym Warholem v létě 1965, uplynulo pouhých padesát let, což s sebou přináší komplikace v hledání vhodné teoretické literatury a zároveň určité dobrodružství v nalézání nových souvislostí, pramenících z příbuzných uměleckých oborů a z filosofie. Z okruhu teoretických publikací, primárně se zabývajících videoartem, nám výrazně posloužily tři knihy: ucelená studie profesorky teorie nových médií Yvonne Spielmann *VIDEOART - The Reflexive Medium*, dále převážně technicky a historicky orientovaná publikace Margot Lovejoy *Digital Currents* a v neposlední řadě také nové vydání jedné z prvních teoretických studií o videoartu *New Media in Art*, jejímž autorem je Michael Rush.

V oblasti estetiky se pak opíráme především o úvahy o filmu sepsané Gillem Deleuzem do dvousvazkové studie *Film 1: Obraz-pohyb* a *Film 2: Obraz-čas* a dále také o studie věnované literární teorii. Právě na základě komparace videoartu s jinými uměleckými druhy, zejména filmem, literaturou a výtvarným uměním, se pokusíme definovat ať už vlastnosti videoartu jako uměleckého druhu či jako konkrétního uměleckého díla. K závěrům o časové podstatě videoartu nám dále významně

dopomohla filosofie Henriho Bergsona prezentovaná zejména v jeho studii *Čas a svoboda - O bezprostředních datech vědomí*. Právě podkapitola této práce nazvaná *Čas videoartu* se stala nejrozsáhlejší kapitolou naší studie a rozšířením původní diplomové práce obhájené v roce 2009 na práci rigorózní.

## 2. KOŘENY VIDEOARTU

V porovnání s ostatními výtvarnými a vizuálními uměleckými druhy, je videoart velmi mladé a stále se vyvíjející medium. Na scéně vizuálního umění se objevilo až v polovině šedesátých letech, největší expanzí ovšem prošlo až o deset let později. Během své krátké existence se již etablovalo na předních světových přehlídkách umění, získalo své místo v galeriích a muzeích, stalo se tedy uznávaným uměleckým výrazovým prostředkem. Původ videoartu bychom ovšem neměli zaměnit s uvedením první přenosné videokamery na trh či s prvním nápadem zaznamenat událost či uměleckou performance novým způsobem. Technická cesta k fotografii, filmu a videoartu se začala otvírat již ve čtrnáctém století a estetickou a uměnovědnou genezi těchto uměleckých druhů můžeme přímo sledovat od století devatenáctého. Cílem této kapitoly je dokázat, že videoart je umělecký druh postavený na pevných základech strukturovaného vývoje, který je třeba obsáhnout ve všech částech, tedy z hlediska uměnovědného, estetického i technického.

Ačkoliv byla tvorba raných video umělců, kterými se naše práce zabývá, ve svém jádru anarchistická, nekonvenční a snažící se obejít instituce, přesto byl videoart uchopen kurátory velmi záhy: "první muzejní video sekce byla založena (...) již v roce 1971 v *Everson Museum in Syracuse* v New Yorku"<sup>2</sup> a během druhé poloviny dvacátého století se videoart stabilizoval natolik, že byl již na jeho konci uznán jako etablovaný způsob uměleckého vyjádření.

Genezi videoartu je nutné zkoumat ve třech, paralelně se rozvíjejících, liniích - z hlediska vývoje estetického, jehož těžiště shledáváme v avantgardním uměleckém

---

<sup>2</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. 3rd ed. New York and London: Routledge, 2004, xiv, s. 102. ISBN 0-415-30781-3

směru dadaismu a v neoficiálním uměleckém hnutí šedesátých let *Fluxus*, dále z pohledu vývoje výtvarného umění prezentujícího pohyb a nakonec na základě vývoje zobrazovacích médií.

Na přelomu devatenáctého a dvacátého století se svět značně zproblematizoval. Technický pokrok a s ním spojené zrychlení světa, sociální hnutí, první světová válka a další společenské zvraty se přirozeně odrazily v umění. Především literatura a výtvarné umění reflektovalo proměnu společnosti velmi citlivě. Nejnápadněji reagovali dadaisté, kteří se vzepřeli všem dosavadním kulturním hodnotám jako přežitku minulosti. Díla dadaistů interpretují společnost, politiku a kulturu moderní doby. Stejný cíl měl a stále má také videoart, který v mnohém z dadaismu vyšel. Mohli bychom říci, že hnutí dada bylo jedním z prvotních inspirativních impulsů v tvorbě videoartu, lze v něm vystopovat základní motiv estetiky videoartu – nahodilá a zároveň expresivní reflexe společnosti i jedince. Snad nebude odvážné, pokud řekneme, videoart je avantgardou postmoderní doby stejně jako byl dadaismus avantgardou doby moderní.

Druhou vývojovou linií videoartu je fascinace umělců hledáním způsobu pro reprezentaci pohybu. Pohyb, jako nový umělecký výrazový fenomén, pronikl do výtvarné sféry skrze fotografii a rychle ovlivnil malíře futurismu, dadaismu a sochaře kinetismu. S nástupem filmu se tak dvacáté století stalo stoletím dynamického umění, jehož dalším vývojovým krokem byl videoart, v němž se spojila touha po vyjádření se k aktuálním společenským otázkám s technickými možnostmi moderní doby.

Postupný technický vývoj ve dvacátém století je poslední, ale nejdůležitější podmínkou zrodu videoartu. Přímé vnímání pohybu jakožto zobrazení umožnila divákovi již ve čtrnáctém století *camera obscura*. Ve století devatenáctém již bylo možné vnímat pohyb v modu záznamu – nejdříve v jeho fázích prostřednictvím fotografií, později již jako plynulý celek prostřednictvím *kinematografu* a *kinetoskopu* a na sklonku století již v dokonalé formě pomocí filmové kamery. V šedesátých letech

dvacátého století se na trhu objevuje příruční kamera – tzv. *Portapak*, která se stává technickým médiem prvních video umělců.

Videoart představuje syntézu výše uvedených faktorů, proto je pro správné pochopení tohoto uměleckého druhu nutné provést jejich obšírnější explikaci.

## **2.1 NOVÁ ESTETIKA – DADA A FLUXUS**

Na hnutí dada lze nahlížet ze dvou hledisek. Na jedné straně vystupuje dadaismus jako umění podvědomého automatismu, umění reprezentující snové představy a desintegrativní vztah k realitě, slovy Martina Heideggera: „jak můžeme vědět, že tento svět není jednoduše snem, mihající se halucinací, horizontem již nikoliv zalitým jeho vlastním světlem, ale světlem jedince?“<sup>3</sup> Z jednoho úhlu pohledu dadaismus požaduje tuto desintegraci a destrukci realistického vztahování se ke světu. Jak uvidíme v následujících kapitolách, i zde se setkávají tendence videoartu s tendencemi dadaismu, neboť abstrakce (a spolu s ní destrukce) ve vztahování se ke světu a jeho fenoménům je v některých dílech video umělců implicitní.

Neméně relevantním konstitutivním rysem dadaismu však byla reflexe společenských a politických změn. Přední dadaista Hugo Ball svými díly vyjadřoval „znehucení, strach a zoufalství ze světa, v němž funguje všechno, jenom ne sám člověk.“<sup>4</sup> Stejně jako dadaisté svými díly komentovali tehdejší svět s ústředním tématem první světové války, reflektuje videoart aktuální politické a společenské problémy – politické a válečné konflikty, genderovou či rasovou problematiku a mnoho dalších fenoménů naší doby. Na tomto základě bychom mohli říci, že dadaismus i

---

<sup>3</sup> RICHTER, Hans, David BRITT a NAUMANN, Francis M.: *Dada – Art and Anti-art*. London: Thames & Hudson, 1965, s. 91. ISBN 0-500-20039-4

<sup>4</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, soptury, objekty, nová média, fotografie)*. Praha: Slovart, 2004, s. 119. ISBN 80-7209

videoart jsou kritickými způsoby uměleckého vyjádření – první náležící době moderní, druhý době postmoderní.

„Dada nebylo uměleckým směrem, myšlenkovým nebo dokonce estetickým programem, byl to individualisticky anarchistický způsob chování jako odpověď na kolektivně teroristický svět, výbuch životní radosti a vzteku, jak řekl Max Ernst.“<sup>5</sup>

Právě tuto základní a výstižnou definici dadaismu se budeme snažit aplikovat jako pozadí pro teorii videoartu šedesátých a sedmdesátých let, jímž se v této práci zabýváme.

Videoart se ovšem dadaismu neblíží pouze esteticky, ale také uměnovědně. Základní uměleckou technikou dadaismu byla fragmentace obrazu či dekonstrukce textu. Právě tyto techniky můžeme názorně sledovat ve videoartu a v experimentální kinematografii – práce s textem buď dekonstruovaným svým vytržením z kontextu, nebo využitým pouze pro určitou symbolickou konotaci, je stejně častým výrazovým prostředkem jako rozložení obrazu do jednotlivých, rychle se střídajících sekvencí, z jejichž percepce divák získává dojem koláže, mj. významnou invenci dadaistů ve výtvarném umění. Dadaisté sbírali fragmenty z každodenního života, aby je zakomponovali do svých děl. Snažili se tím sugestivně vyslovit svůj názor na společnost.

Dadaisté kritizovali snahu společnosti proměnit veškeré hodnoty na tržní kapitál. Proto se příkře distancovali od funkce umění coby dobrého obchodního artiklu. „Neskrývanou reprodukovatelností svých fotomontáží se snažili o zničení aury

---

<sup>5</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, soptury, objekty, nová média, fotografie)*, s 119.

uměleckých děl jako obchodního artiklu.“<sup>6</sup> I zde nacházíme paralelní přístup k umění mezi dadaisty a (zejména prvními) video umělci – snahu osvobodit umění od světa obchodu a vytvořit umělecké dílo, které by bylo zbaveno nálepky artiklu určeného pro svět byznysu.

Vedle celkového hnutí dadaismu, které determinovalo videoart v mnoha ohledech, nesmíme opomenout zásadní vliv, který měla na videoart vůdčí postava výtvarné sféry dadaismu a zároveň jedna z nejvýraznějších osobností výtvarného umění dvacátého století – Marcel Duchamp. Pro videoart mají však větší význam než Duchampova dadaistická díla, jeho *ready-made* objekty. Duchamp, který měl v druhém desetiletí dvacátého století odvalu přenést do galerie kolo bicyklu<sup>7</sup> nainstalované na stoličce a prezentovat jej jako umělecké dílo, vnesl do estetiky novou a zásadní otázku *Co je umění?* Duchamp sám říká, že svá díla původně za umění prohlásit nechtěl:

„Já jsem z toho vlastně žádné umění dělat nechtěl. Výraz *ready-made* se vynořil teprve v roce 1915, když jsem odešel do Ameriky. Zajímal mě jako slovo, ale když jsem namontoval kolo z bicyklu s obrácenou vidlicí na štokrle, nemyslel jsem při tom ani na *ready-made*, ani na cokoli jiného; chtěl jsem si jen tak ukrátit čas. Nebyl pro to vůbec žádný důvod, nechtěl jsem to vystavovat ani popisovat. Nic takového...“<sup>8</sup>

Jinde ovšem Duchamp absolutní nahodilost *ready-made* objektů vyvrací:

„(...) Bylo to v době, kdy mě napadlo slovo *ready-made* jako výraz pro určitou formu projevu. Důvod, proč jsem chtěl tento výraz etablovat je, že výběr *ready-made* objektů nikdy nebyl diktován určitou estetickou deklamací. Výběr byl založen na reakci na

---

<sup>6</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, s. 30.

<sup>7</sup> viz Obrazová příloha (obr. 3)

<sup>8</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, sochařství, objekty, nová média, fotografie)*, s. 457.

vizuální indiferenci s totální absencí dobrého či špatného vkusu...ve skutečnosti kompletně anestetické.“<sup>9</sup>

Duchamp přenesl umělecký zájem z objektu na koncept, čímž učinil najednou několik zásadních kroků pro výtvarné umění – zrelativoval samotný pojem umění, vnesl do výtvarného umění nahodilost, zřekl se jakékoliv narativity a podbízivých interpretací a odmítl snižování umění na obchodní artikl.

Na Duchampův odkaz navázalo v šedesátých letech hnutí *Fluxus* – „první intermediální umělecká forma po dadaismu, překračující, eventuálně propojující umělecké druhy.“<sup>10</sup> *Fluxus* byl mezinárodní spolek umělců, spisovatelů, filmařů a muzikantů v čele s Georgem Maciunasem. Maciunas v manifestu skupiny *Fluxus* přímo definuje toto nové hnutí jako neo-dadaismus. Po vzoru dadaistů a Duchampa vytvářeli tito umělci spíše anti-umění než umění, jejich díla byla elitářská, určená jen pro galerie a muzea tak jako Duchampova: „*Fluxus-events* (tak nazývali členové skupiny své akce, které byly zároveň ústřední produkcí – pozn. KMP) se tedy staly dokonalým ztělesněním Duchampova dikta, které požaduje doplnění uměleckého díla divákem.“<sup>11</sup> *Fluxus* ale dovedl umění ještě do větší krajnosti než Duchamp, neboť *Fluxus-events* byly interaktivní performance, které divák pouze pasivně nerecipoval, ale stával se přímo jejich součástí.

Můžeme říci, že *Fluxus-events* jsou přímými předchůdci performance, z jejichž záznamu učinili video umělci dominantní způsob reprezentace. Mezi performancemi video umělců a *Fluxus-events* je ovšem zásadní rozdíl – videoart je v modu záznamu, je tedy založen technicky, zatímco *Fluxus-events* probíhaly jako unikátní představení.

---

<sup>9</sup> RICHTER, Hans, David BRITT a NAUMANN, Francis M.: *Dada – Art and Anti-art*, s. 89.

<sup>10</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, sochařství, objekty, nová média, fotografie)*, s. 585

<sup>11</sup> RUSH, Michael: *New Media in Art*. London: Thames & Hudson, 2005, s. 25. ISBN 978-0-500-20378-1



Tato podstata *Fluxus-events* se ovšem změnila příchodem Nam June Paika, který je nototricky uváděný jako otec videoartu. Paik rozhodně patřil k průkopníkům videoartu, je autorem nejranějších experimentů s přenosnou kamerou, čímž zajisté přispěl k rozvoji nového média, ale v první řadě byl členem skupiny *Fluxus*. Paik byl hnutím silně inspirovaný a později svou tvorbou *Fluxus* zviditelnil a přímo ovlivnil, když v polovině šedesátých letech promítl ve *Fluxhall* (což byla Maciunasova půda na newyorské Canal Street) svůj film *Zen for Film* (1962-64), který se stal archetypem pro následující minimalistickou tvorbu celého seskupení. Paik byl také rozhodně jedním z prvních umělců, kteří přenesli performance (v tomto případě *Fluxus-events*) do modu záznamu, ačkoliv otázkou zůstává, zda bylo cílem vytvořit nové umělecké dílo.

Datovat zrod videa jako nového média je diskutabilní otázka. Prvním, známým umělcem, který využil přenosnou kameru k nahrání záznamu s intencí opravdu vytvořit umělecké dílo zakládající se na novém médiu, byl Andy Warhol. Přenosnou kameru od společnosti Norelco zakoupilo jeho studium *The Factory* 30. července 1965, tedy tři měsíce před tím, než dostal do ruky Nam June Paik *Portapak* firmy Sony. Několik dní poté již Andy Warhol provedl první experiment s novým médiem a natočil video *Outer and Inner Space*<sup>12</sup> – dialog mezi dvěma zdvojenými obrazy Warholovy múzy Edie Sedwick. Edie Sedwick sedí před televizním monitorem, na kterém běží předtočený videozáznam s ní samotnou. Na předtočeném záznamu sedí Edie na levé straně obrazovky a hovoří k neviditelné osobě na pravé straně. Na druhém záznamu (záznamu za přítomnosti aktérky) sedí na pravé straně a hovoří k neznámé osobě na levé straně. Výsledný efekt působí dojmem, že Edie mluví se sebou samotnou. Díky použití zdvojených obrazů vidí divák čtyři tváře Edie Sedwick mluvící ve stejný moment. Andy Warhol tak jako první použil video jako primární a jediné médium k vytvoření

---

<sup>12</sup> viz Obrazová příloha (obr.6)

uměleckého díla. Ještě téhož roku bylo video *Outer and Inner Space* promítáno veřejnosti.

## 2.2 DYNAMICKÉ UMĚNÍ

V předcházející podkapitole jsme analyzovali estetické a umělecké podloží videoartu. Nyní se přesuneme k explikaci geneze základního výrazového prostředku videoartu, jímž je pohyb a příslušná dynamičnost.

V katalogu futuristické výstavy z roku 1912 byl zveřejněn velmi ostrý atak proti kubismu, v němž je zároveň vyjádřen ideál futuristické tvorby:

„Malovat klidný model je absurdní a lze to nazvat duševním sprostěctvím. Umělec musí vyjádřit neviditelné, to, co se hýbá a žije za klidně situovaným předmětem, to, co je napravo a nalevo od nás i za námi, nikoliv malý kvadrát života, který je uměle uzavřen jako divadelní scéna.“<sup>13</sup>

Tímto svým apelem futuristé postulovali odklon od klasického statického výrazu k výrazu dynamickému, který bude expresí pohybu. Udali tím nový směr celému výtvarnému umění dvacátého století, v němž bude pohyb dominantním výrazovým prostředkem. Futuristé spatřovali v pohybu smysl nového umění, znamenal pro ně modernost.

---

<sup>13</sup> KONEČNÝ, Dušan: *Futurismus*. Praha: Odeon, 1974, 1. vyd., s. 18. ISBN 01-530-74

„Futuristé soudili, že skutečné drama předmětu se dá výtvarně postihnout jen pronikáním rovin reality. Nevymýšleli abstraktní formy, ale čerpali formu z konfrontace s její předmětnou substancí.“<sup>14</sup>

Hlavním tvůrcem dynamického umění futurismu byl Giacomo Balla,<sup>15</sup> který mezi lety 1913-1914 vytváří celou sérii dynamických obrazů. Námět, který byl předpokladem futuristických obrazů, zde ustupuje do pozadí na úkor reprezentace pohybu. Na Ballově díle *Let vlaštovek*<sup>16</sup> můžeme jasně sledovat ústřední téma obrazu, jímž je pohyb křídel. Dynamičnost ovšem prostupuje celým obrazem - sinusoidy expresivně reprezentující pohyb ptáků vzduchem či kubistické pozadí strukturované protilehlými geometrickými obrazci – to vše v celkové kompozici vytváří dynamiku obrazu, v níž linie pohybu vyhlásila konec státnosti klasických děl.

Futuristé byli průkopníky dynamického zobrazení tradičním médiem. Ovšem v prvních dvou desetiletích dvacátého století, kdy futuristé tvořili, znal již svět fotografii. Futuristé tak v podstatě „navrhovali mechanickou estetiku sevřenou technologií fotografie, kterou aplikovali do svých maleb.“<sup>17</sup>

Záznam pohybu prostřednictvím fotografie procházel experimenty již na konci devatenáctého století. V roce 1888 vychází jedenáctisvazková Muybridgeova<sup>18</sup> publikace *Studies in Animal Locomotion*, v níž Muybridge popisuje a komentuje své četné experimenty se zachycením pohybu zvířat a lidí prostřednictvím fotografie. Nejznámějším Muybridgeovým experimentem se zvířecím pohybem je pravděpodobně

---

<sup>14</sup> KONEČNÝ, Dušan: *Futurismus*, s. 20

<sup>15</sup> Giacomo Balla (1871-1958) byl jedním z nejvýraznějších malířů vrcholného období futurismu.

<sup>16</sup> viz Obrazová příloha (obr. 1)

<sup>17</sup> KONEČNÝ, Dušan: *Futurismus*, s. 14

<sup>18</sup> Eadweard Muybridge (1830-1904): britský vynálezce a fotograf, původně známý fotografiemi Yosemitekého národního parku.

série snímků pohybu koně<sup>19</sup> z roku 1878. Muybridge těmito snímky „rozřešil pradávnou otázku koňáků a především malířů, zda kůň v rychlém cvalu odlepí všechny čtyři nohy od země.“<sup>20</sup> Na třetím snímku běžícího koně se Muybridgeovi podařilo zřetelně zachytit všechna kopyta nad zemí, čímž přispěl nejen do světa výtvarného umění a zoologie, ale zároveň do kasy milionáře a majitele stájí pana Stanforda, který na kladné zodpovězení výše uvedené otázky vsadil 25.000 dolarů.

Muybridge ale nebyl jediný, kdo prováděl expertizu pohybu. Například francouzský fyziolog Jules Marey studoval skrze fotografický obraz tělesné pohyby letících ptáků. Mareyův význam lze ale spíše spatřovat v invenci nové fotografické techniky, neboť jako první začal používat suchou desku, která umožňuje rychlý čas expozice a tím velmi zjednodušuje zachycení jednotlivých fází pohybu objektu.

S dalším technickým vývojem záznamových aparátů se otázka zachycení pohybu banalizovala. Přesto i ve druhé polovině dvacátého století vznikaly umělecké směry přistupující k reprezentaci pohybu novým způsobem.

Jedním z nich bylo zakomponování pohyblivých objektů či strojů přímo do uměleckého díla. Touha po absorbování mechanických objektů do umění ovšem také pochází z estetiky futurismu. Futuristé obdivovali technický rozvoj, „velebili stroje jako nástroje a mechanickou estetiku jako součást uměleckého stylu.“<sup>21</sup> V Manifestu futurismu, uveřejněném v pařížském magazínu *Le Figaro* 20. února 1909, proklamuje Marinetti nástup technické doby a s ní nový pohled na krásno:

„Prohlašujeme, že se nádhera světa obohatila o novou krásu: o krásu rychlosti. Závodní automobil se svou kapotou ozdobenou velkými rourami podobnými hadům s

---

<sup>19</sup> viz Obrazová příloha (obr. 2)

<sup>20</sup> WARNER-MARIEN, Mary: *Photography – A Cultural History*. London: Laurence King Publishing Ltd., 200, s. 212. ISBN 85669-289-2

<sup>21</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents - Art in the Electronic Age*, s. 36

výbušným dechem. Řvoucí automobil, jenž jakoby se řídil po dělových nábojích, je krásnější než Niké ze Samothráky."<sup>22</sup>

Již deset let po vydání Manifestu futurismu zkoumají umělci estetický potenciál technických vynálezů a mechanických objektů. První kinetické sochy se rodí na začátku dvacátých let dvacátého století v ateliérech konstruktivistů, Moholyho-Nage či již zmíněného Marcela Duchampa.

Na konci padesátých let je dynamikou inovováno sochařství, v němž se vymezuje nový směr – tzv. kinetismus, v mnohém navazující na umění duchampovského odkazu.<sup>23</sup> Roku 1958 definují Yves Klein, Otto Piene a Norbert Kricke estetiku sochařské skupiny *Zero*:

„Náš umělecký zájem není zaměřen jen na pohyb a světlo, ale též na teplo, zvuk, optickou iluzi, magnetismus, rozpínání a smršťování materiálů, vodu, pohyb písku a pěny, ohně, větru, kouře a mnohých dalších přírodních i technických jevů.“<sup>24</sup>

Yves Klein přišel s koncepcí pro nová díla skupiny – s ideou rozdělit si svět a jeho živly. V rámci projektu vytváří Norbert Kricke pomocí zrcadlových ploch a plexisklových sloupů vodní skulptury zobrazující pohyby vodní hladiny, vlny, příliv a odliv, Otto Piene experimentuje s hrou světla a pomocí lamp nainstalovaných v prostoru vytváří imateriální světelné objekty a Yves Klein se stává tvůrcem tzv. *Air Architecture*. Kleinovy vzdušné objekty<sup>25</sup> se realizují v prostoru, který Klein definuje jako imateriální

---

<sup>22</sup> Art Museum: GLENN, Martina: *Futurismus*, publikováno v r. 2009, na adrese: [http://www.artmuseum.cz/smer\\_list.php?smer\\_id=65](http://www.artmuseum.cz/smer_list.php?smer_id=65) (cit. 14.5. 2015)

<sup>23</sup> Již Duchamp experimentoval s pohyblivými sochami – například jeho skulptura sestavená z rotujících skleněných tabulek je toho důkazem (Duchamp nazýval tyto pohyblivé sochy rotoreliéfy).

<sup>24</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, skulptury, objekty, nová média, fotografie)*, s. 501

<sup>25</sup> viz Obrazová příloha (obr. 4)

a neomezený. Koncepce Kleinových objektů je založena na dematerializaci, objekty jsou vytvářeny pouze tryskající vodou či hořícím ohněm. Klein svými sochami překročil tradiční hranice sochařství.

Ještě na konci padesátých let se ke skupině *Zero* přepojuje Günther Uecker, který parafrázuje Duchampa nejpříměji z celé skupiny. Již od poloviny padesátých let vytváří sérii objektů z hřebíků. Hřebíky ponechává v jejich syrovosti, ale zároveň jsou v kontextu díla estetizovány. V sedmdesátých letech Uecker rozšiřuje spektrum používaného materiálu o kusy látek, vlnitou lepenku a další předměty každodenní či průmyslové spotřeby.

Roku 1967 zakládá László Moholy-Nagy *Center for Advanced Visual Studies*, soustředující technicky podmíněné umění. Projektů centra se účastní nejen sochaři kinetismu, ale také první video umělci, mezi nimi také Nam June Paik.

Tradiční média se přestávají výrazně věnovat experimentům s reprezentací pohybu od roku 1971, kdy je v Los Angeles realizována výstava *Art and Technology*. Diváci i kritici vytýkají kinetickému umění jeho přílišnou estetičnost na úkor politické a společenské angažovanosti, v tisku se objevuje recenze proklamující, že čas tohoto umění skončil, a že je třeba odstranit „rezivějící trosky utopie“.<sup>26</sup>

Pohyb, dynamičnost, rychlost se staly zásadními fenomény umění dvacátého století a během jeho druhé poloviny již zcela ovládly sféru výtvarna. Technický vývoj uměleckých médií udal novou estetiku postmodernismu. Pohyb se stal základní jednotkou výtvarného postmoderního umění – akční umění, performance a videoart jsou tak potvrzením základního východiska futurismu.

---

<sup>26</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, sochařství, objekty, nová média, fotografie)*, s. 505

## 2.3 UMĚNÍ TECHNIKY

Marshall McLuhan charakterizuje povahu a metodu postmoderní společnosti slovy:

„Metodou naší doby není používat jednoduché, ale složené modely zkoumání – techniky závislého úsudku jsou vynálezem dvacátého století, stejně tak jako invenční techniky jsou vynálezem století devatenáctého.“<sup>27</sup>

Ovšem základy pro technický vývoj směřující až k vývoji kamery byly položeny o mnoho století dříve. Prvním nástrojem pro přímý přenos obrazu byla *camera obscura*, která byla poprvé popsána ve čtrnáctém století a obrazově zdokumentována o dvě stě let později Leonardem da Vincim. *Camera obscura* byla temná komora s dírou či čočkou na jedné stěně. Skrze díru či čočku se vnější svět promítal na protější stěnu komory. V osmnáctém století byly zkonstruovány přenosné verze této „temné komory“ umožňující přenést odražený obraz na panel z čirého skla.

V devatenáctém století reformoval *cameru obscuru* Joseph N. Niépce. Niépce se od roku 1816 zabýval otázkou, jak obraz zaznamenat trvale. Na konci dvacátých let devatenáctého století byl již Niépce schopný pomocí nové fotochemické techniky vytvořit trvalý, byť ne příliš kvalitní, obraz. Zrodila se tak první fotografie a vývoj fotografických přístrojů strmě pokračoval. Roku 1839 představuje malíř panoramat Daguerre na Akademii věd optický přístroj, tzv. *daguerrotyp*, umožňující zachycovat snímky na kov. „Nové médium, které se ještě hledá, je prostě považováno za

---

<sup>27</sup> MCLUHAN, Marshall: *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*. Corte Madera: Ginko Press, 2001, c1967, s. 69. ISBN 1-58423-070-3

podivuhodný a zábavný způsob, jak zachycovat realitu – nebo přesněji, jak vytvořit realistický obraz – aniž by se (lidé) museli učit kreslit či malovat.“<sup>28</sup>

Na sklonku poloviny devatenáctého století jsou již technologií negativu pořizovány první černobílé fotografie. Dvacet let po Niépcově inovaci již byly pořízeny dobře čitelné černo-bílé fotografie na papíře.

Zobrazení statického předmětu technickým aparátem již bylo možné a vědci se společně s fotografy začali zabývat otázkou, jak zachytit pohyb. Roku 1890 sestrojil Thomas Edison se svým asistentem Williamem Dicksonem pohyblivou kameru nazvanou *kinematograf*. O čtyři roky později již Edison představuje *kinetoskop*, který dokáže prosvětlit flexibilní film přes čočku a následně ho promítnout.

Následný strmý technický vývoj kinematografických aparátů ve dvacátém století by byl tématem samostatné práce, nicméně pro videoart je z technického úhlu pohledu zásadní rok 1965, kdy firma Sony uvádí na trh kameru *Portapak*. Příruční kamera byla finančně dostupná a navíc technicky vybavená – magnetická páska a kontaktní zvuk umožňovaly vytvořit technicky kvalitní záznam.

*Portapak* byl mobilní kamera, čímž se stal oblíbeným dokumentárním aparátem. Kromě reportérů ho ale záhy začali používat také umělci. Nejvíce relevantním faktorem pro práci umělců s videem byla rychlá práce tohoto média s časem. Díky *Portapaku* bylo snadné natočit určitý objekt či událost a okamžitě ji promítat. Zkrátil se nejen čas záznamu obrazu, ale také přenosu zaznamenaného obrazu k divákovi.

„Portapak byl považován za revoluční nástroj, téměř za zbraň proti establishmentu.

Přes noc rozpustil hegemonii dokumentárního filmu. Přibyl veliký počet žánrů a

---

<sup>28</sup> GAUDREAULT, André a MARION, Philippe: *Médium se vždycky rodí dvakrát*, in.: SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. 1. vyd. Praha: Herrman & synové, 2004, s. 445. ISBN 80-239-4107-0



dokumentární film už nebyl nikdy stejný. (...) Video se stalo opravdu mezinárodním médiem. Bylo snadné ho duplikovat, rozesílat a rychle shlédnout. S příchodem video kaset v roce 1973 se stalo snadnější veřejné vystavování videí. V polovině 70. let bylo video jakožto umění plně zavedeno v galeriích v mnoha rozvinutých žánrech, formách a konceptech.<sup>29</sup>

Z výše uvedené citace video umělce českého původu Woodyho Vasulky je zřejmé, že vývoj a využití analogové kamery bylo velmi progresivní. Další zásadní technický zlom nastal v polovině osmdesátých let, kdy firma Sony představila první digitální kameru *Sony D-1*.

## **2.4 OSAMOSTATNĚNÍ**

Využití *Portapaku* umělci bylo okamžité. Nové médium expandovalo mezi umělce, jejichž autorské záměry s novým médiem byly velmi různorodé.

„Za prvé zde byli politicky motivovaní umělci, kteří v novém médiu spatřovali příležitost participovat na mediální kultuře a moci ovlivnit komerční televizní vysílání způsobem, který byl jiným umělcům nedostupný. Druhým typem byli dokumentaristé, kteří ve videu našli dostupnou cestu záznamu politických změn, sociálních hnutí a uměleckých událostí. Za třetí zde byli vizuální umělci, kteří se objevili ve skupině Fluxus nebo se již podíleli na konceptuálním umění a ve videu objevili spojence v jejich zkoumání uměleckého procesu a myšlenek. Čtvrtou kategorií, zahrnující

---

<sup>29</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 76

mnohem menší počet lidí než tři výše jmenované skupiny, byli experimentální filmaři, kteří příležitostně používali video pro rozšíření své filmové tvorby.<sup>30</sup>

Výše uvedené dělení na čtyři základní skupiny je třeba krátce zrevidovat. Zprv se domníváme, že není možné zcela oddělit skupinu zahrnující video dokumentaristy od skupiny snažící se participovat na televizním vysílání, neboť to byli právě video dokumentaristé, kteří se snažili do televizního vysílání proniknout a lidem tak ukázat holou skutečnost aktuálních společenských a politických událostí, v šedesátých a sedmdesátých letech zejména války ve Vietnamu. Myšlenkou video umělců bylo vytvářet dokumenty, které by neukazovaly válku alibistickým způsobem, jako to dělaly oficiální televizní programy. Z této skupiny můžeme jmenovat videa Franka Gilleta, který jako jeden z prvních začal používat video coby informativní nástroj sloužící k transformaci televizního vysílání. Záměrem skupin, v nichž se angažoval, jako byla *Raindance Corporation* či skupina kolem magazínu *Radical Software*, bylo reformovat televizní kulturu a cenzurované vysílání změnit na decentralizované. Dalším významným projektem byla také alternativní televize *TVTV*, která v sedmdesátých letech odvysílala celou sérii záznamů z demonstrací hnutí hippie proti válce nebo například film Chrise Markera *Le fond de l'air est rouge* (v českém jazyce uváděný pod názvem *Vzduch je cítit rudě*) zaznamenávající evropské demonstrace v 68. roce, včetně událostí Pražského jara. Z našeho zkoumání tedy vyplývá, že raní video dokumentaristé pracovali v těsném sepetí s alternativním televizním vysíláním a není možné je od sebe oddělit jako na sobě nezávislé skupiny. Další ze skupin, které Michael Rush jmenuje, jsou umělci hledající ve videu spojení ve zkoumání uměleckého procesu a myšlenek. Tuto skupinu bychom také mohli nazvat jako umělce performance, neboť zejména

---

<sup>30</sup> RUSH, Michael: *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2007, s. 14. ISBN 978-0-500-28487-

v raném videoartu, jehož dělení Rush provádí, byla tato skupina zcela dominantní. Umělci performance natáčeli sebe samotné v průběhu určité události. Mohli bychom nalézt celou škálu směrů, které v rámci natočených performance vznikaly. Ve třetí kapitole této práce se budeme blíže věnovat čtyřem z nich – minimalismu zastoupeným Brucem Naumanem, subjektivnímu expresionismu Mariny Abrahamović, kritickému videoartu Marcela Odenbacha a experimentálnímu videu manželů Vasulkových a Garyho Hilla.

Dostáváme se tak k poslední skupině, podle Rushe tzv. experimentálních filmařů používajících video pouze příležitostně. Ani tato skupina se nám nezdá jako správně definovaná, neboť zde byli umělci primárně pracující s médiem videa, nikoliv filmem, k vytvoření experimentálních děl. Do skupiny experimentálních videoartů můžeme zařadit tvorbu Woodyho Vasulky a jeho ženy Steiny.

Rushovo dělení bychom však mohli doplnit ještě o skupinu umělců, natáčejících nikoli vlastní tělo, ale další objekty. Výrazná je v tomto směru tvorba Garyho Hilla, který do videa inkorporoval text jako v díle *Incidence of Catastrophe* (1977) či hudební nástroje ve videoartu *Sums & Differences* (1978), který je pořízen třemi kamerami a audio modulem. Každá kamera snímá jeden hudební nástroj – klávesy, flétnu a africké bubny. Střídavě je vždy pouštěn záběr z jedné kamery za doprovodu disharmonického zvuku.

Z uvedeného výroku i naší stručné analýzy vyplývá, že již na konci šedesátých let byl videoart vnitřně strukturovaným a emancipovaným uměleckým druhem.

Německý vizuální umělec Wolf Vostell, člen skupiny *Fluxus* a jeden z pionýrů videoartu, reflektoval svou tvorbu na základě uměnovědného a estetického vývoje umění ve dvacátém století slovy:

„Marcel Duchamp deklaroval ready-made objekty jako umění a Futuristé deklarovali jako umění ruchy – důležitou charakteristikou mého úsilí a některých mých kolegů je deklarovat jako umění totální událost (total event) zahrnující ruchy, objekty, pohyb, barvu, psychologii – setkání těchto elementů ukazuje jako umění život.“<sup>31</sup>

Můžeme předeslat, že videoart tento vývoj umění v jistém smyslu završil. Jak uvidíme v následujících kapitolách, dosáhl toho splněním tří zásadních kritérií: zaprvé kombinuje prvky mnoha uměleckých druhů – výtvarného umění, hudby, divadla, filmu. Na tomto základě prohlásíme videoart v následující kapitole za *Gesamtkunstwerk* postmoderní doby. Zadruhé je videoart, a to zejména ve svých počátcích, uměním výrazně subjektivním (ve smyslu momentální subjektivní výpovědi autora) až lyrickým. A zatřetí, jak objasníme v kapitole *Estetika videoartu*: videoart je událostí, čímž se vymezuje proti narativnímu filmu.

---

<sup>31</sup> RUSH, Michael: *New Media in Art*, s. 125

### 3. UMĚNOVĚDNÝ ROZBOR

V předcházející kapitole jsme poznamenali, že videoart se v druhé polovině dvacátého století etabloval jako svébytný umělecký druh čerpající z několika rozdílných oblastí umělecké tvorby. Předmětem následující kapitoly bude analyzovat videoart již jako akceptované umění, určit základní charakteristiky videoartu jako média i jako uměleckého díla. Od svého počátku osciluje videoart mezi dvěma uměleckými druhy – filmem a výtvarným uměním. Na základě podobné technologie nalézáme nejvíce shodných rysů videoartu s filmem, což stojí v protikladu k jeho prezentaci, která se výhradně odehrává v rámci galerií a přehlídek výtvarného umění. Na pozadí uvědomění si této neustále přítomné tenkosti hranic mezi videoartem a filmem a videoartem a výtvarným uměním, se v následující kapitole pokusíme o jeho uměnovědné zařazení a vymezení vzhledem k dalším uměleckým druhům.

Můžeme předeslat, že videoart je v první řadě umění vizuální, přesněji audiovizuální. Na základě této definice budeme videoart chápat jako umělecký druh těsně spjatý s filmem, dokonce bychom mohli říci jako jeho dceřiný umělecký druh. Faktem ovšem zůstává, že se videoart již od svého počátku vyvíjel nezávisle na filmu, a to zejména na filmu mainstreamovém. Mohli bychom říci, že v raném videoartu šedesátých a sedmdesátých let vznikly dvě základní skupiny umělců – na jedné straně zde byli autoři pracující s videem jako s materiálem a primárně tak vycházející z experimentálního filmu, na straně druhé umělci zaměřeni na vizualitu a performance, jejichž tvorba se více přibližuje modernímu výtvarnému umění, ale velmi často v ní také nalezneme prvky divadla, tance, či hudbu a text. Proto můžeme o videoartu mluvit jako o totálním umění postmoderní doby, jako o novém *Gesamtkunstwerk*. Provést rešerši

vstupu jednotlivých uměleckých druhů do videoartu jako nového komplexního díla, bude úkolem další podkapitoly naší práce.

Videoart jako nový *Gesamtkunstwerk* byl jedinečný novým faktorem – na rozdíl od dřívějších umělců experimentujících s idejí totálního umění, používá své vlastní, zcela nové a samostatné médium. Můžeme říci, že každý umělecký druh, nárokující si požadavek na svou autonomitu, by měl splnit základní předpoklad vlastního média. V opačném případě zůstává pouhým žánrem, či podmnožinou jiného uměleckého druhu. Vlastnosti videa jako média budeme zkoumat v závěrečné kapitole našich uměnovědných úvah o videoartu.

### **3.1 VIDEOART vs. FILM**

Na základě technického i umělecko-estetického vývoje vizuálního umění můžeme vyslovit premisu, že „film zplodil video“.<sup>32</sup> Filmový teoretik Noël Carroll chápe přejímání určitých konvencí, forem a účinků etablovaného uměleckého druhu novým uměleckým druhem, jako přirozený proces. „Film původně imitoval divadlo; fotografie malbu; a video imitovalo film,“<sup>33</sup> říká. Starší umělecké druhy bychom ovšem měli chápat pouze jako počáteční východiska ve zrodu nového uměleckého druhu, nikoliv se domnívat, že by se nový umělecký směr během svého následujícího vývoje od původního vzoru nedistancoval.

Pro preciznější analýzu inspirace videa filmem bychom měli říci, že videoart z velké části pramení z avantgardního, nezávislého či experimentálního filmu. Především rané experimenty s videem byly těsně spjaty s vývojem experimentálního

---

<sup>32</sup> RODOWICK, David Norman: *The Virtual Life of Film*. London: Harvard University Press, 2007, x, s. 26. ISBN 978-0-674-02668-1

<sup>33</sup> CARROLL, Noël.: *Theorizing the Moving Image*. New York: Cambridge University Press 1996, xix, s. 3. ISBN 0-521-46049-2

filmu, jehož tvorbou se také zabýval dnes uznávaný video umělec a jeden z průkopníků videoartu Woody Vasulka. Ovšem s experimentálním filmem lze spojovat pouze jednu linii videoartu, primárně se zabývající prací s video materiálem v rovině zkoumání jeho vlastností a možností transformace.

V předcházející kapitole jsme poznamenali, že již první přenosná kamera *Portapak* byla téměř okamžitě po svém uvedení na trh využita umělci. Kromě praktických výhod, jakými je snadná manipulace, přenosnost a flexibilita, zde byly i další důvody spjaté s intencí autorů. Video kamera byla využívána jinak, než je tradičně používána kamera filmová. Umělci se za jejího použití snažili o osobní sdělení, což je zcela zřejmé u raných videoartů pracujících s autorskou performancí. Můžeme říci, že videoart je, na rozdíl od mainstreamového filmu, médiem vytvářejícím umělecká díla osobního charakteru tak jako například malba či autorský film.

„V knize *Expanded Cinema* z roku 1970 oddělil Gene Youngblood medium videa od historie, jazyka a teorie filmu na základě jeho sebe-reflexivity, jeho osobní schopnosti poskytnout okamžitou zpětnou vazbu. Jednotliví umělci ho mohli experimentálně využívat. Na rozdíl od filmu bylo nahlíženo spíše jako osobní než kolektivní počin.“<sup>34</sup>

Sebe-reflexivitu videa je třeba chápat ze dvou pohledů – „na jedné straně stojí přístup sebe-reflexivity v médiu, které spojuje kreativitu umělce a aparátu a syntetizuje je v audiovizualitu, na druhé straně stojí proces autorské sebe-reflexe.“<sup>35</sup> Sebe-reflexivita videa a možnost autorské sebereflexe, kterou video umělcům nabízí, je zásadní charakteristikou videa a to nejen z hlediska autorské intence, ale také z pohledu vnímatele. „Video okamžitě zpětně poskytuje původní data v časově přítomném

---

<sup>34</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents - Art in the Electronic Age*, s. 96

<sup>35</sup> SPIELMANN, Yvonne.: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 113

zařízení. Film je kontemplativní a distancovaný, odděluje vnímatele od přítomné reality a činí z něho diváka.<sup>36</sup> Další podstatný estetický rozdíl mezi videem a filmem se tedy nachází v diváckém přístupu. Zatímco film (stále máme na mysli mainstreamový film, nikoliv film autorský či některé avantgardní filmy) divák obvykle vnímá jako dílo distancované od svého autora, videoart chápe jako osobní výpověď umělce. Tento rozdíl je velmi zřetelný například u linie feministického videoartu, kterému se věnujeme v závěrečné kapitole práce. Na rozdíl od filmu, ve kterém je jednání prezentováno herci interpretujícími své fiktivní role, v případě videoartu obvykle sledujeme performance samotného video umělce.

Autorská intence i diváková recepce je z části předem determinována také faktem, že video je určené do galerií. Podle teoretika nových medií Lva Manoviche byl „mezi různými protiklady, které strukturovaly kulturu dvacátého století, jejíž jsme dědici, také protiklad mezi audiovizuálním uměním v galeriích a v kinech. První patřilo do vysoké kultury, druhé do kultury nízké. První bylo bílou kostkou, druhé černou bednou.“<sup>37</sup> Ačkoliv nechceme přejímat klišé řadící filmový žánr do skupiny popkultury, můžeme souhlasit s obecným předpokladem, že galerie, na rozdíl od kina, nabízí díla obvykle vyžadující strukturovanou kontemplaci.

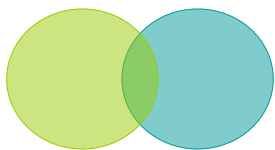
Na závěr můžeme vztah videa vůči filmu explikovat schématicky na následujícím grafickém znázornění. Světlá množina reprezentuje film, tmavá množina reprezentuje avantgardní umění dvacátého století, zejména skupinu Dada a pozdější hnutí *Fluxus*. Paralelně lze na diagramu sledovat vztah mezi uměnovědným základem, pramenícím z větší části z filmu (ale i dalších umění, jak ukážeme v následující podkapitole) a estetickým základem poskytnutým avantgardou.

---

<sup>36</sup> RUSH, Michael: *New Media in Art*, s. 90

<sup>37</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents - Art in the Electronic Age*, s. 142





### 3.2 VIDEOART JAKO GESAMTKUNSTWERK

V Meyerově encyklopedii z roku 1974 nacházíme následující definici pojmu *Gesamtkunstwerk*: „Gesamtkunstwerk. Spojení myšlenky, poezie, hudby, tance a obrazového umění v jediné umělecké dílo.“<sup>38</sup>

Klasická teorie totálního (mohli bychom také říci souborného, či komplexního) uměleckého díla, má kořeny v německém romantismu (odtud také obecně používaný termín *Gesamtkunstwerk*), teoreticky zejména v Schillerově *Estetické výchově* a ve Wagnerově poetice opery prezentované v eseji *Opera a drama*, která byla samotným Wagnerem uplatněna také prakticky v pokusech o totální operu (jeho nejslavnějším dílem je v tomto kontextu pravděpodobně opera *Parsifal*). Inspirací pro romantické pojetí totálního uměleckého díla bylo antické Řecko, v jehož společnosti Schiller spatřoval jednotný organismus, na rozdíl od mechanické podstaty doby moderní. Také pro Wagnera bylo organistické pojetí umění spojené s představou ideální společnosti, zásadně se odlišující od společnosti moderní, těsně spjaté s konzumem, trhem a průmyslem.

Ve dvacátém století našla Schillerova a Wagnerova teorie pokračování v pokusu skupiny *Bauhaus* vytvořit totální divadlo. Laszló Moholy-Nagy, člen *Bauhausu*, přímo

---

<sup>38</sup> ROOCH, Alarich.: *Überlegungen zur gesellschaftlichen Dimension der ästhetischen Inszenierung*, in: SCHEEL, Werner (ed.): *Ästhetische Räume – Facetten der Gegenwartskunst*. Oberhausen: Athena Verlag, 2000, s. 26. ISBN 978-3-932740-65-7

navázal na Wagnerovo pojetí opery: „totální divadlo s jeho rozmanitou komplexitou světla, prostoru, tvaru, pohybu, zvuku, lidí – a se všemi možnostmi variací a kombinací těchto elementů – musí být organismem.“<sup>39</sup>

Vedle čistě uměleckého snažení *Bauhausu* naplnit ideji totálního uměleckého díla, se ovšem *Gesamtkunstwerk* v první polovině minulého století pojí s totalitními režimy a jejich propagandou. Nejznámějším příkladem takto zneužitě myšlenky totálního uměleckého díla je dokument Leni Riefenstahl *Triumf vůle*, ve kterém je spojení filmu s hudebním dramatem, shromážděním lidu, oslavou lidského těla a německého člověka zastřešeno nacistickou propagandou.

Posledním významným umělcem, který se přiblížil svým dílem ideji totálního uměleckého díla byl Andy Warhol. V rozmanitých projektech, zejména performancích, tvořených ve Warholově *The Factory* se setkával film, divadlo, hudba, móda a americká pop kultura s Warholovou excentrickou osobností, blížící se ve své době kultu osobnosti.

K syntéze různých uměleckých druhů v nové, samostatné umělecké dílo s jednotnou koncepcí směřuje také videoart. V tomto směru je videoart velmi flexibilní, může nejen rozšířit hranice jednotlivých uměleckých druhů, ale také ostatní umělecké druhy absorbovat.

„Video představuje neskutečně rozmanité pole pro ideologická stanoviska, stylistické proudy a interpretace estetických otázek. Mnoho umělců, jejichž hlavním médiem je malba, socha, divadlo či tanec využili video jako přirozený průsečík svých uměleckých idejí.“<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> SMITH, Matthew Wilson: *The total work of art – from Bayreuth to Cyberspace*. New York and London: Routledge, 2007, xii, s. 60. ISBN 978-0-415-97796-8

<sup>40</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents - Art in the Electronic Age*, s. 136

Spojovat rozličné umělecké druhy je podstatou většiny děl videoartu. Jako velmi typický příklad můžeme uvést video *Asemie*<sup>41</sup> rakouské autorky Valie EXPORT. V tomto videoartu se prolíná autorčina performance akčního umění, jejímž výsledkem je asambláž vytvořená z plátna, vosku a mrtvého ptáka. Autorka, klečící na stole, zatahuje mrtvého ptáka do horkého vosku a posléze si voskem sama přelévá ruce a nechává je vychladnout v odlitek. Performance se odehrává v místnosti, na jejíž podlaze je křídou napsáno „*Die Unfähigkeit sich durch Mienenspiel aus drücken zu können*,“ což bychom mohli volně přeložit jako „*Neschopnost vyjádřit se mimikou*.“ Tento videoart syntetizuje v jediné dílo pohyb autorky, její performance zahrnující akční umění, záznam výtvaru asambláže i její finální podobu, symbolický text napsaný na podlaze a v neposlední řadě auditivní složku. Takováto „kombinace textu, obrazu a zvuku je polysemantická, otevřená řadě interpretací.“<sup>42</sup>

Na rozdíl od tradičního *Gesamtkunstwerku* ovšem videoart nezůstává pouhou syntézou, ale stává se samostatným uměleckým druhem. To je dáno zejména jeho médiem – videem, jehož jedinou exkluzivní uměleckou doménou je videoart. Na rozdíl od předcházejících pokusů o *Gesamtkunstwerk*, které vždy využívaly médium ostatních uměleckých druhů (divadlo, film), má videoart své vlastní médium, které je zároveň jedním z jeho nejvýraznějších distinktivních rysů.

---

<sup>41</sup> viz Obrazová příloha (obr. 7, 8)

<sup>42</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 218

### 3.3 VIDEO – MÉDIUM

V úvodu této kapitoly jsme předeslali, že každý umělecký druh si může nárokovat svou samostatnost až tehdy, když má vlastní médium. V případě videoartu je autonomní charakter jeho média nevyvratitelný. Analogové video, kterým se naše práce zabývá, se zrodilo v šedesátých letech vynálezem přenosné kamery, na jejíž magnetickou pásku bylo možné pořídit aktuální záznam a, díky opuštění filmařských technik jakými je střih a montáž prvními video umělci, ho okamžitě přehrát.

„Médium se reálně prosazuje jako autonomní a prokazatelné až tehdy, když učinilo hmatatelnou a věrohodnou sobě vlastní neprůhlednost. To znamená svůj vlastní způsob re-representace, vyjadřování a sdělování světa. Teprve tehdy se stává hodno jména médium.“<sup>43</sup>

Každé umění má tedy své médium, na jehož základě je rozvíjeno a skrze které uplatňuje svůj účinek. Skrze médium je vytvářeno umělecké dílo, stojí tak mezi autorem a divákem a přenáší autorovu myšlenku k očím diváka. „Médium není pouze pasivní materiál nebo substance, je to forma, koncept, idea. Médium je terén, v němž umělecké dílo zakládá svůj způsob existence a předkládá nám otázku své existence.“<sup>44</sup>

Na základě této citace můžeme k médiím přistupovat dvěma způsoby. Na jedné straně můžeme médium chápat jako hmotný nosič a materiál, kterým je dílo vytvořeno, na straně druhé v něm můžeme spatřovat koncept a ideu. Z obou složek média pramení distinktivnost příslušných uměleckých druhů.

---

<sup>43</sup> GAUDREAULT, André a MARION, Philippe: *Médium se vždycky rodí dvakrát*, in.: SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, s. 439-440

<sup>44</sup> RODOWICK, David Norman: *The Virtual Life of Film*, s. 42

Na základě prvního přístupu zahrnujeme video, spolu s fotografií, filmem, televizí či kybernetickým uměním, mezi tzv. *nová média*. Na rozdíl od starších a tradičních médií je jejich fyzické médium umožněno technickým rozvojem, nikoliv přirozenou tvorbou člověka, jakou je pohyb, mluvené slovo, vytváření tvarů a obrazů. Napříč dvacátým stoletím proběhly na umělecko-estetickém poli četné disputace o uměleckosti děl, vytvořených na základě technického aparátu. Vhodnější, než otázka po umělecké hodnotě děl vytvořených technickým médiem, je ptát se, zda je skrze takové médium možné vytvořit umělecké dílo. V dějinách fotografie, filmu i videa najdeme bezpochyby bezpočet umělecky hodnotných děl. Frank Gillette, teoretik nových médií i video umělec říká: „když zkoumáte video-pásku, vstupujete do jiné reality. Zkoumáte nahranou realitu způsobem, který je vlastní pouze sobě. Žádné jiné médium vám takovou výhodu neposkytne.“<sup>45</sup> Video tedy nabízí jedinečnou možnost produkovat taková umělecká díla, která není možné v odpovídající kvalitě vytvořit pomocí jiného média. Tato schopnost je dána právě technologickým základem videa.

Poznamenali jsme, že k médiu lze přistupovat také z hlediska jeho nemateriálních vlastností, kterými jsou idea, koncept, specifické účinky. V první kapitole práce jsme jako zásadní kritérium pro práci umělců s videem uvedli možnost rychlého záznamu určitého jednání. Video umožnilo umělcům okamžité, bezprostřední zaznamenání dění, expresivní vyjádření se k aktuálním sociálním či například politickým otázkám. Výhodou videa je, že rychlá není pouze forma záznamu videa, ale také jeho přenos. Video je téměř bezprostředně po svém vzniku připraveno pro diváka, čímž umožňuje zůstat aktuálním. Na tomto charakteru videa založili svou tvorbu zejména první video umělci, kteří se tak postavili proti manipulování filmu s časem a také proti oficiálnímu televiznímu vysílání.

---

<sup>45</sup> CARROL, Noël: *Theorizing the Moving Image*, s. 6

Televize byla od počátku jediným zobrazovacím médiem videoartu. Televize byly přeneseny do galerií a jejich obrazovky se staly rámem uměleckého díla. Mnozí z průkopníků videoartu ovšem začali záhy přemýšlet, jak využít televizní vysílání a zároveň přetvořit jeho komerční a cenzurovaný charakter. Video začalo být nahlíženo jako nástroj k renesanci televizních programů, diskutování genderové problematiky či politických aktivit, ať již neoficiálních nebo oficiálních, ale prezentovaných bez cenzury. Průkopníky televizní reformy, mezi nimiž byli, kromě video umělců, novináři, radikální demokraté a političtí mediální aktivisté, můžeme zahrnout jako propagátory idey „partyzánské televize (*guerilla television*)“.<sup>46</sup> Skupina televizních reformátorů byla velmi ovlivněna MarshaLEM McLuhanem, o čemž svědčí také fakt, že McLuhanův asistent Paul Ryan byl (spolu s Frankem Gillettem) zakládajícím členem skupiny *Raindance Corporation*, která se záhy po svém vzniku angažovala v televizním vysílání (v roce 1969 je Gillette přizván do televize jako kreativní médium).

Také další umělci měli zájem aktivně zasahovat do televizního vysílání. Na konci sedmdesátých let tak vznikají nové neoficiální televizní kanály, například *ATV* (*Alternative Television*), založená v Německu video umělci Marcelem Odenbachem, Ulrike Rosenbach a Klausem vom Bruch, či experimentální programy začleněné veřejnoprávními televizemi, například program *Vasulka Video* pro newyorský kanál *WNED*, který jeho autor Woody Vasulka nazýval inovativní a informativní televizí.

Jak jsme ukázali, pronikají média naší doby velmi rychle politickým, sociálním, morálním, estetickým, ekonomickým i osobním prostorem a nenechávají nic nedotknuté. Proto je Marshall McLuhan nazývá masáží:

---

<sup>46</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 81

„Média, změnami životního prostředí člověka, v nás evokují unikátní činitele perceptivních smyslů. Extenze každého smyslu pozměňuje způsob našeho myšlení a jednání – způsob vnímání světa. Kdyby Great Blackout (největší výpadek elektrického proudu v dějinách USA v listopadu 1965 – pozn. KMP) pokračoval půl roku, nebylo by pochyb jak elektronická technologie utváří, předělává a pozměňuje – masíruje – každou složku našeho života.“<sup>47</sup>

Působení médií se tedy neomezuje pouze na zkušenost s jejich hmotným nosičem. Video je nejvhodnějším médiem pro záznam performance, záznam expresivního jednání aktéra, obvykle samotného tvůrce. Na základě teorie Marshalla McLuhana jsme navíc naši teorii rozšířili o specifické působení elektronických médií na společnost.

K obhajobě samostatnosti videoartu na základě unikátnosti jeho média nám může také pomoci teze Noëlla Carrolla<sup>48</sup> opírající se o dva základní komponenty, které by mělo každé samostatné médium, na jehož základě je možné tvořit umělecká díla, nést.

Prvním kritériem je tzv. *vnitřní komponent* specifikující vztahy mezi médiem a uměleckou formou v tomto médiu ztělesněnou. Kritériem druhým je tzv. *srovnávací komponent* specifikující vztahy mezi určitým uměleckým médiem a ostatními uměleckými médii v termínech legitimní domény efektů všech složek zdůrazněných naším srovnáváním. Srovnávací komponent můžeme zjednodušeně interpretovat jako kritérium hodnotící (a určující) hlavní doménu média vzhledem k ostatním médiím. Zdá se, že video vyhovuje oběma těmto kritériím. Za jeho hlavní doménu, splňující vnitřní komponent, můžeme označit záznam konkrétního osobního, sebereflektujícího vyjádření autora velmi expresivní a reprodukovatelnou formou. Od ostatních médií se video liší svou formou záznamu. Videoart jako jediný umělecký druh primárně využívá

---

<sup>47</sup> MCLUHAN, Marshall: *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*, s. 148

<sup>48</sup> CARROL, Noël: *Theorizing the Moving Image*, s. 8

všechny komponenty videa jakožto média, tedy videokameru, video-pásku a následně televizi.

### **3.4 VIDEO – SVÉBYTNÝ UMĚLECKÝ DRUH**

Dle George Dickieho můžeme objekt prohlásit za umělecké dílo pokud splní dvě zásadní podmínky: zaprvé je artefaktem, tedy objektem vytvořeným člověkem a zadruhé takovým artefaktem, který může být oceňován. Dickie doslova říká: „umělecké dílo v deskriptivním smyslu je (I.) artefakt, (II.) jemuž byl jistým společenstvím či nějakou jeho podskupinou udělen status kandidáta na ocenění.“<sup>49</sup>

Cesta technicky založených umění za uznáním jejich umělecké hodnoty byla trnitá a zkoumaná napříč celým dvacátým stoletím. Ještě v osmdesátých letech píše Roger Scruton v článku *Photography and Representation*, že fotografie je založena na pouhém kauzálním vztahu ke skutečnosti a je tedy vždy prosta jakékoli intencionality. Z tohoto důvodu není fotografie takovým druhem obrazu, který by umožňoval zobrazení, jež by mohlo být hodnoceno z hlediska umělecko-estetického. Scrutonův text vyvolal polemiku (King, W.: *Scruton and Reasons for Looking at the Photographs*) a byl podmětem pro další texty obhajující fotografii jako umělecký druh. Již podle definice George Dickieho můžeme za umělecké dílo prohlásit nejen fotografii, ale také film či videoart.

Na analýze uměnovědného zařazení videoartu, provedené v této kapitole, jsme se pokusili ukázat, že videoart je diferencovaným uměleckým druhem, nezávislým na příbuzných uměních, který má své místo v evoluci vizuálního umění.

---

<sup>49</sup> DICKIE, George: *Defining Art*, in: *American Philosophical Quarterly*, Vol.6, Numer 3, July 1969, s. 245



Potvrdili jsme, že „v kombinaci se zvukem, hudbou či mluveným dialogem a textem, otevřelo médium videa nové estetické pole pro zkoumání času, pohybu, zvuku a obrazu v široké škále souvislostí.“<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents - Art in the Electronic Age*, s. 95

## 4. ESTETIKA

V první polovině dvacátého století identifikoval Walter Benjamin kinematografii jako „nový druh vizuální reprezentace, na níž se roztříštila celá existující tradice. Filmová kamera vytvořila zcela nový aspekt zobrazení přidáním pohybu, upravením pohledu a širokoúhlou projekcí obrazu doprovázenou zvukem.“<sup>51</sup> Po bleskovém rozmachu kinematografie, se již v druhé polovině dvacátého století vyvíjí další nový druh vizuálního umění – videoart, který je třeba uchopit nejen z hlediska tvorby, ale také z hlediska teoretického zkoumání. Jedním z přístupů k tomuto novému uměleckému druhu je možné chápání videa jako média, „které se ve všech svých směrech a dimenzích rozvíjí odlišně od předešlých zobrazovacích médií a produkuje transformativní formy piktoriality, ale nikoliv obrazy.“<sup>52</sup> Transformativnost obrazovosti zde musíme v souladu s teoretičkou nových médií Yvonne Spiellmann, která je autorkou zmíněného výroku, chápat jako „přechody mezi jednotlivými obrazy, které jsou centrální, a dokonce také vždy explicitně reflektované a testované v novém procesu. (...) Transformativnost tedy konotuje flexibilní, nestabilní, nefixovanou formu obrazu.“<sup>53</sup>

Dozvídáme se tedy, že video nevytváří obrazy, ale určitou transformativní formu obrazovosti. Jak tomu ovšem rozumět? Výrok můžeme interpretovat tak, že analogové video, kterému se věnujeme v této práci, pracovalo novým způsobem se střihem - střih nebyl buď vůbec přítomný a videoart tak byl omezený na jediný záběr nahrávající se mezi zmáčknutím tlačítek RECORD a STOP, nebo byly přechody mezi jednotlivými záběry implicitně reflektovány, tedy přiznány tak, že divák střih velmi výrazně vnímá.

---

<sup>51</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, s. 32

<sup>52</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 6

<sup>53</sup> *Tamtéž*, s. 4

Zde nacházíme odlišnost od filmu, který se naopak snaží učinit střihy mezi jednotlivými záběry neviditelnými, což dále potvrzuje také Spielmann – video neparafrázuje kinematografické plynutí jednoduchých orámovaných obrazů, naopak má možnost zasadit přechod od jednotlivého obrazu k celkovému zobrazení (*pictoriality*) do kontextu díla.

V naší analýze estetiky videoartu se dále projeví tenkost hranic mezi videem a filmem, stejně jako mezi videem a výtvarným uměním. Oba umělecké druhy, film i výtvarné umění, vytvářejí v některých svých rovinách s videoartem průsečíky, zatímco v jiných se zcela míjejí. Nalezení těchto průsečíků a následný pokus o stanovení specifických rysů estetiky videoartu bude úkolem této kapitoly.

Prvním tématem naší analýzy bude zkoumání způsobu zobrazení ve videoartu metodou komparace s filmovými žánry. Základní premisou první podkapitoly bude zásadní odlišnost videoartu od filmu právě způsobem zobrazení obou druhů. Jako podklad pro naši komparaci nám poslouží literární teorie pracující se základním dělením literárních uměleckých druhů na epické a lyrické. Zatímco drtivá většina filmů je narativní, videoarty, a zejména videoarty šedesátých a sedmdesátých let, narativitu potlačují na úkor vyzdvižení vizuality a konotací.

Nejvíce zásadní součástí analýzy estetiky videoartu bude téma času ve videoartu. Videoart zde zařadíme do kategorie časových umění, stejně jako film, ale pokusíme se definovat specifické vlastnosti temporality videoartu, odlišující videoart právě od filmu. K správnému porozumění vnitřního času videoartu nám poslouží filosofická koncepce času Henriho Bergsona, k nalezení významných distinktivních rysů v časovosti videoartu a filmu pak filmová teorie Gilla Deleuze.

Poslední teoretickou částí kapitoly bude analýza divácké percepce videoartu, ve svém základu vyplývající z předešlého rozboru. Jako základní charakteristiku pro recepci videoartu budeme zkoumat vnímání pohybu a jeho prezentaci v pohyblivém

obrazu. Východiskem podkapitoly bude tvrzení, že „technicky založená umění nemění vytvářený druh umění, ani náš vztah k němu, ale mění přirozenost lidské percepce. Technické instrumenty činí možným vidět věci, které nikdy před tím nemohly být viděny.“<sup>54</sup>

Závěrečná část kapitoly zkoumá žánry videoartu šedesátých a sedmdesátých let. Ze široké palety jsme vybrali minimalismus, který v naší práci prezentuje umělec Bruce Nauman, expresionismus zastoupený ukrajinskou autorkou mnoha performancí a videoartů Marinou Abramović, kritickou linií videoartu, jehož autoři, mezi něž patří například Marcel Odenbach, přímo komentovali aktuální společenské a politické otázky a naposledy videoart experimentální vytvářeným Woodym Vasulkou, jeho ženou Steinou a Gary Hillem.

Přes pestrost žánrů raného videoartu zůstal dominantním způsobem vyjádření video umělců záznam živé performance. Právě na tento typ raného videoartu se pokusíme aplikovat naši estetickou teorii videoartu postavenou zejména na specifické temporalitě videoartu a odlišnosti divácké recepce. Naše závěry doložíme na příkladech konkrétních uměleckých děl.

---

<sup>54</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, s. 275

## 4.1 ZOBRAZENÍ VE VIDEOARTU

Základním východiskem této kapitoly je tvrzení, že „podstata filmu spočívá ve vyprávění.“<sup>55</sup> Tím definujeme film, a to především film mainstreamový tvořící převážnou většinu celkové filmové produkce, jako narativní žánr. Cílem této kapitoly je vyložit videoart jako umělecký druh, kterému je naopak narativita cizí. Výše jsme zmínili paralelní srovnání s dělením z literární teorie na lyriku a epiku. Epická díla jsou především narativní, soustředí se na zřetězování událostí ve vyprávění. Oproti tomu lyrická díla obvykle narativitu opouští, aby se zaměřila na jazyk, libozvučnost a subjektivní sdělení. Paralelní distinkci nacházíme mezi filmem jako žánrem podobajícím se epice a videoartem a experimentálním filmem jako lyrickými uměleckými druhy. Na lyrický charakter videoartu a experimentálního filmu usuzujeme na základě snahy autorů vyzdvihnout materiál, vizualitu a subjektivnost. Jan Mukařovský chápe subjektivnost lyriky jako „důsledek jiného zacházení s tématem (obsahem), než jaké shledáváme v epice. Tam je základním způsobem uspořádání tématu časová následnost motivů, která sice – za účelem vyvolání napětí – může být postupem vyprávění porušena, ale je i při tom vždy pocíťována jako postulát.“<sup>56</sup> Toto jiné zacházení s tématem má tedy za následek směřování lyriky k likvidaci nebo oslabení časovosti, což se projeví v následující podkapitole této práce.

Některé linie experimentálního filmu se soustředí na práci s filmovým materiálem, jiné na problém vizuality, ovšem společným jmenovatelem vždy zůstává odklon od narativity. Jako příklad můžeme jmenovat dílo z německé experimentální kinematografie *Film ist* německého autora Gustava Deutsche, který skrze dvojitou

---

<sup>55</sup> LOTMAN, Jurij Michalovič: *Semiotika filmu problémy filmovej estetiky*. 2. vyd. Bratislava: Slovenský filmový ústav, Camera lucida, s. 48. ISBN 978-80-85187-51-9

<sup>56</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan: *Obecné věci básnictví*, in: MUKAŘOVSKÝ, Jan: *Studie II.*, 2. vyd. Brno: Host, 2007, Strukturalistická knihovna, s. 71. ISBN 978-80-7294-240-4

projekci na plátno napnuté do kruhu ukazuje variabilitu filmového materiálu, nebo experimentální film Kena Jacobse *Nervous System Performance*, v němž je jediný filmový záběr promítán stroboskopickým efektem ve velmi rychlém sledu, čímž autor zkoumá nejen nové mody vizuality, ale vzhledem k náročnosti sledování díla také možnosti lidské fyziologie.

Ovšem zatímco experimentální filmy se převážně zaměřují na samotné médium a sledování jeho možností, pracoval (zejména) raný videoart se záznamem uměleckého procesu v podobě performance samotných autorů. Předmětem zobrazení videoartu tak není strukturované vyprávění, jako je tomu v případě filmu, ale záznam performance, tedy určité události. Podobně jako při recepci abstraktního obrazu se divák při sledování videoartu soustředí na odlišné faktory, než je faktor narativní, zejména na faktor vizuality a osobní výpovědi prezentované opět osobně, sebou samým. Naše připodobnění k abstraktní malbě je pouze analogické, neboť by bylo mylné říci, že se recepce videoartu podobá recepci výtvarného díla. Můžeme pouze uvažovat, že se jí podobá absencí narativní složky a to jen tehdy, pokud máme namysli pouze obrazy nesoucí nerealistické zobrazení, oproštěné od narace. Recepce videoartu a výtvarného uměleckého díla je samozřejmě odlišná základním rysem zobrazení videoartu, kterým je prezence pohybu.

Jak jsme již poznamenali v úvodu kapitoly, můžeme říci, že videoart vytvořil nový způsob obrazovosti, mezi jejíž základní charakteristiky patří pohyblivá vizualita (oproti statické vizualitě výtvarných umění), výtvarná dynamika (oproti narativní dynamice mainstreamového filmu) a figurativní charakter obrazu. Zatímco totiž filmová narativita vytváří vztah figura – pozadí, vnitřní vztahy obrazu ve videoartu jsou v důsledku odklonu od narativity odlišné a to právě potlačením pozadí. Stejně jako u moderní malby, zde „obraz nefunguje jako hierarchická a tím ztuhlá struktura figury na pozadí (jako třeba *Mona Lisa* s krajinou jako pozadím), ale jako operační pole

zviditelňující působící síly.“<sup>57</sup> Dostáváme se zde tedy k výše nastíněné podobnosti s abstraktní malbou. Podobně jako abstraktní malba opustil také videoart od narativity a tradičního konceptu vnitřních vztahů obrazu. Zatímco mainstreamový film automaticky pracuje s tradičním konceptem figura – pozadí (jako příklad můžeme uvést úvodní scénu z filmu *Bílá velryba* (*Moby Dick*, režie John Huston, 1956), vzpomínanou také Petrem Michalovičem a Vlastimilem Zuskou, na níž je figura prezentována kráčejším mužem a pozadí oceánem a oblohou), v raných videoartech toto schéma nenalezneme. Oproti tomu zde nacházíme, stejně jako v moderním malířství, „reprezentující roli figury, tedy figuraci“<sup>58</sup> a to v podobě performujících umělců. Pokud se podíváme na konkrétní příklady raného videoartu, zjistíme, že to, co bychom u narativní malby či mainstreamového filmu nazvali pozadím, je prázdné, nevyplněné. Ve třetí kapitole této práce jsme se věnovali rozboru videoartu Valie EXPORT s názvem *Asémie*. Figurou v tomto díle je samotná autorka předvádějící performance. Kromě ní a rekvizit (plátno, vosk, stůl, pták), se kterými pracuje, nenalezneme na obraze nic. Za autorkou je bílá stěna, spíše prázdné pole bez jakýchkoliv významů, nežli pozadí.

Další charakteristikou narativního obrazu či textu je syžet, nesoucí danou narativitu. Syžet můžeme definovat jako „následnost významových prvků textu, které jsou v dynamickém protikladu s jeho klasifikační stavbou.“<sup>59</sup> Film, jakožto narativní umělecký žánr, je založen na syžetu, což znamená, že se společně s Lotmanem můžeme ptát na otázku „jak se to stalo?“, zatímco videoart je umění nesyžetové, při jehož nahlížení se ptáme „jak je to vytvořené?“ Co je tedy stavebním kamenem videoartu, když to není syžet? Jak jsme již zmínili v kapitole *Kořeny videoartu*, byla jednou z inspirací raných video umělců Duchampova tvorba *ready-made* objektů, které autor

---

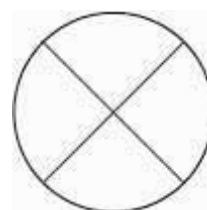
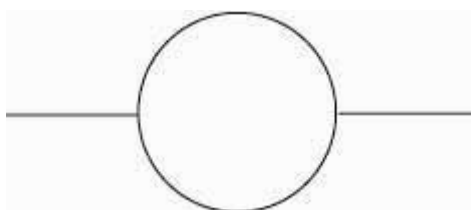
<sup>57</sup> MICHALOVIČ, Peter a ZUSKA, Vlastimil: *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009, s. 339. ISBN 978-80-7331-129-2

<sup>58</sup> *Tamtéž*, s. 335

<sup>59</sup> LOTMAN, Jurij Michalovič: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*, s. 82

prohlašoval za „totální událost“. Právě myšlenku umění jako události převzali také raní video umělci.

Samozřejmě také film pracuje s událostí, ale zatímco je filmová událost propojena s předcházejícími a následujícími událostmi, je událost ve videoartu z jakéhokoli toku příběhu vytržená. Mohli bychom říci, že vzhledem k události ve videoartu neexistuje žádné *předtím* ani *potom* tak jako v narativním toku filmu. Rozdíl mezi událostí ve filmu a videoartu bychom také mohli vyjádřit graficky, přičemž obrázek vlevo znázorňuje filmovou událost, obrázek vpravo událost ve videoartu:



Zatímco je tedy filmová událost obklopena minulými a budoucími událostmi, je událost ve videoartu uzavřená do sebe, mohli bychom také říci singulární. Podstata videoartu jako události není ovšem jedinou distinkcí mezi filmovým a video zobrazením.

Jak upozorňuje Deleuze, film (především mainstreamový film) „není nikdy tvořen z jediného druhu obrazů,“<sup>60</sup> což odkazuje na práci filmu s montáží, která je pro něj charakteristická a podle Deleuze se ve filmu může skládat ze záběru trojího druhu. Deleuze definuje montáž jako „uspořádání obrazů-pohybů, tedy vzájemné uspořádání obrazů-vjemů, obrazů-akcí a obrazů-afekcí. (...) Těmto třem druhům variací lze přiřadit tři druhy prostorově určených záběrů: celkový záběr bude především obrazem-vjemem,

---

<sup>60</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 1: Obraz - pohyb*. 1. vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2000, s.90, Knihovna Illuminace. ISBN 80-7004-098



polocelek obrazem-akcí a detail obrazem-afekcí.<sup>61</sup> Deleuze dále připouští, že v každém filmu převládá jeden typ obrazu, ale vždy za přítomnosti dalších dvou typů. Nabízí se nám tak úvaha, že oproti tomu videoart, jakožto jediná ucelená událost, pracuje pouze s jedním druhem záběru.

Můžeme říci, že raný videoart pracuje nejméně s vjemovým záběrem, tedy záběrem určitého celku, například krajiny, ulice či města. V souladu s Deleuzem je dalším typem záběru záběr afektivní, často se zabývající detailem, zejména tváří, neboť „detail to je tvář“.<sup>62</sup> Jako příklad afektivního videoartu můžeme uvést dílo Ulrike Rosenbach *Frau...Frau*<sup>63</sup> z roku 1977, v němž se jediný osmiminutový záběr koncentruje na autorčinu tvář. Posledním typem záběru je obraz-akce, kdy obraz není v libovolném prostoru jako v případě obrazu-afekce, ale je včleněn do souvislosti, což znamená, že „kvality a síly se již nevystavují v libovolných prostorech, nezalidňují už původní světy, ale aktualizují se přímo v určených geografických, historických a sociálních časoprostorech.“<sup>64</sup> Jelikož takový obraz vždy ústí v jednání nebo je následkem či příčinou nějakého jednání, znamená to, že bychom příkladů z raného videoartu pro tento typ obrazu našli jen velmi málo. Ovšem vzhledem k tomu, že Deleuze připouští, že obraz-afekce může odhalovat pouze část určité situace, můžeme do této skupiny zařadit některé videoarty zaznamenávající performance, při níž dochází k určitému jednání. Jako příklad můžeme vzpomenout videoart *Asémie* analyzovaný v kapitole *Uměnovědný rozbor*. Autorka zde vytváří asambláž, čímž předvádí určité uzavřené jednání.

---

<sup>61</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 1: Obraz - pohyb*, s. 90

<sup>62</sup> *Tamtéž*, s. 110

<sup>63</sup> viz Obrazová příloha (obr. 9)

<sup>64</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 1: Obraz - pohyb*, s. 171

Na závěr můžeme nalézt rozdíl mezi narativitou filmu a událostí videoartu v rozdílu institucionálním. Kurátorka Chrissie Iles<sup>65</sup> se v jednom z interview<sup>66</sup> podivuje nad novým trendem promítání filmů v galeriích: „když vytváříte narativní film, proč nechcete, aby byl promítán v kině, kde budou diváci sedět od začátku do konce, oproti galerii, kam lidé vejdou, rozhlédnou se na pár minut a zase jdou pryč?“ Říká tak, že narativní film, jehož průměrná stopáž je devadesát minut, vyžaduje sledování od začátku do konce, aby mohl být správně pochopen. Soustředěnou recepci vyžaduje také videoart, ale na rozdíl od filmu je průměrně desetkrát kratší a tedy přizpůsobený recepci v galerii, v níž je divák zvyklý recipovat více děl v kratším čase.

## 4.2 ČAS VIDEOARTU

Dosud jsme v naší práci analyzovali videoart zejména z uměnovědného hlediska. Pokusili jsme se zmapovat kořeny videoartu, charakterizovat jeho médium a nalézt rysy, které videoart diferencují od filmu. Právě filmová teorie, kterou můžeme považovat za ustálenou a z velké části probádanou vědu, nám pomáhá nalézt základní postuláty pro teorii videoartu, která se v současné estetice teprve rodí. O filmovou teorii se budeme opírat také v ryze estetické části této práce, zabývající se koncepcí času raného videoartu.

Můžeme říci, že videoart je mladší sestrou filmu. Sestrou, která se osvobodila od spořádaných postupů a uceleného řádu věcí zrcadlícím se ve filmovém narativu, a která naopak rovnou stanula v rovině z hlediska filmu experimentální. Bazální podstata filmu a videoartu je ovšem společná – oba umělecké druhy patří mezi časově založená média,

---

<sup>65</sup> Kurátorka filmové a video sekce v newyorském *Whitney Museum of American Art*

<sup>66</sup> Independent: LEWINSON, Ann: *The View from the Whitney*, publikováno v r. 2003, na adrese: <http://www.independent-magazine.org/node/485> (cit. 12.2. 2009)

jejichž mediálním nosičem je obraz. Právě temporalizaci videoartu pokládáme za základní stavební kámen naší estetické teorie a je proto ústředním tématem estetické části této práce.

Pokud se na problematiku času ve videoartu zaměříme z hlediska jeho technické podstaty, které jsme se obšírněji věnovali ve třetí kapitole, zjistíme, že čas videoartu je především časem přítomným. To je dáno již faktem, že umělci pracující s tímto médiem v rané fázi jeho vývoje, používali analogové video zaznamenávající aktuální událost, oproštěnou od jakékoliv následné manipulace s obrazem a časem záznamu jako je střih či montáž, jež jsou samozřejmými prostředky filmařů.

Můžeme tedy říci, že z hlediska uměnovědného je čas videoartu časem přítomným. Tuto definici zakládá na jedné straně analogový charakter média raného videoartu, na straně druhé záměrné osvobození se autorů od technik manipulujících s časem obrazu po skončení záznamu. Naši premisu o času videoartu jako času přítomném můžeme také na okraj podpořit sémiotickým přístupem k filmu. Jurij Lotman hovoří ve své filmové studii o tom, že čas (chápejme stále čas z hlediska způsobu reprezentace daného uměleckého druhu) vizuálních umění je ze své podstaty přítomný: „v každém umění, které je spojené se zrakem a ikonickými znaky, je možný jen jeden umělecký čas – přítomnost.“<sup>67</sup> Vizuální umění tak „vylučují minulost a budoucnost.“<sup>68</sup> To ovšem neznamená, že by se zejména film nesnažil nalézt výrazové prostředky pro zobrazení minulosti a budoucnosti. Filmoví tvůrci naopak rutinně zobrazují vzpomínky či sny, tedy časový prostor minulý či imaginativní, o zobrazování budoucnosti vznikl celý podžánr filmové science fiction. V historii raného videoartu ovšem hledání těchto postupů nenalézáme, pro videoart je klíčové zaznamenání události v přítomném reálném čase, nikoliv zobrazování možného, minulého či budoucího.

---

<sup>67</sup> LOTMAN, Jurij Michalovič: *Semiotika filmu a problémy filmové estetiky*, s. 95

<sup>68</sup> *Tamtéž*, s. 95

Můžeme proto vyslovit první definici času ve videoartu, kterou se v této kapitole budeme snažit podpořit: z hlediska uměleckých prostředků zobrazuje videoart vždy pouze přítomné a to v jeho nejpurističtější formě záznamu jediné události. Bez pomoci střihu a montáže<sup>69</sup> zaznamenávali video umělci performance odehrávající se v krátkém časovém úseku, nejčastěji omezeném pouze na zapnutí a vypnutí kamery. Video umělci se nesnažili o „uchopení této minulosti a této budoucnosti, jež koexistují s přítomným časem,“<sup>70</sup> čímž se zrekli začleňování videoartu do časových perspektiv a odmítli s tím úzce související manipulaci s časem, tak typickou pro filmové umění.

Podstatu uměleckého času videoartu jako přítomnou potvrzuje také naše řazení videoartu mezi lyrické umělecké žánry, které jsme doložili ve čtvrté kapitole této práce. Přirovnali jsme zde videoart k lyrice a film naopak k epice. K tomuto závěru nás vedlo především oproštění se videoartu i lyrických děl od narativního plynutí na úkor vyzdvižení vizuality, potlačující význam *před tím a po tom*. Podle ruského formalisty Tyňanova, který se zabývá problémem básnického jazyka, je lyrický čas ve své podstatě nevnímátný. „Vnímání není přerušováno přestávkami dělicími časové kontinuum na nyní a tehdy, každý z okamžiků je současně výslednicí jak své budoucnosti, tak i minulosti. (...) Veršovaná výstavba se jako celek odvíjí v jediném procentuálním nyní vyňatém z plynutí času.“<sup>71</sup> To potvrzuje také Jan Mukařovský, když říká, že „časová dimenze ve srovnání s epikou, pro niž ve všech jejích vrstvách je časovost fundamentálním předpokladem, je v lyrice zatlačena do pozadí.“<sup>72</sup>

Intencí raných video umělců nebylo předkládat příběh, ale jedinou myšlenku uzamčenou v singulární události. Tento záměr parafrázuje francouzský umělec pracující

---

<sup>69</sup> Raní video umělci používali pouze takový typ montáže, který se odehrává v rámci práce s médiem (například záběry ze dvou videokamer simultánně přenášené na jediný monitor).

<sup>70</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz – čas*. 1. vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2006, s. 49, Knihovna Iluminace. ISBN 80-7004-127-7

<sup>71</sup> STEINER, Petr: *Ruský formalismus: metapoetika*. 1. vyd. Brno: Host, 2010, Teoretická knihovna, s. 190. ISBN 978-80-7294-405-7

<sup>72</sup> ČERVENKA, Miroslav: *Fikční světy lyriky*. 1. vyd. Praha a Litomyšl: Paseka, 2003, s. 24. ISBN 80-7185-592-8

s novými médii Fred Forest, který bývá považován za prvního francouzského video umělce (jeho první videoart *The Telephone Booth* pochází z roku 1967): „náš problém je jiný než u klasického umění, tam jde o délku pozorování, zde o dynamiku objevení se věci.“<sup>73</sup>

V této kapitole, která je klíčová pro estetické porozumění videoartu, se ovšem budeme zabývat především jiným časem, než je čas umělecký. Pokusíme se odhalit čas videoartu v jeho rovině filosofické, kterou považujeme za zásadní moment v našem obrazu estetiky videoartu, který tato rigorózní práce nabízí. Jako východisko pro naše úvahy o filosofické podstatě času videoartu jsme zvolili koncepci času Henriho Bergsona prezentovanou zejména ve studii *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí* a na ni ideově navazující úvahy o čase Gilla Deleuze, kterými se Deleuze obšírně zabývá ve své rozsáhlé studii o filmu *Film 2: Obraz-čas* a na něž dále naráží v zevrubné odpovědi na otázku co je filosofie v metafilosofické knize *Tisíc plošin*, jejímž spoluautorem je Félix Guattari.

Na základě analýzy koncepcí času obou filosofů a jejich následné aplikaci na raný videoart, se pokusíme: zaprvé nalézt další významný distinktivní rys videoartu, odlišující tento umělecký druh od film a zadruhé objasnit bazální aspekt estetické definice videoartu – jeho časovou podstatu.

---

<sup>73</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, soptury, objekty, nová média, fotografie)*, s. 596

#### 4.2.1 FILOSOFICKÝ ČAS HENRIHO BERGSONA

Zmínili jsme, že nejvýrazněji se Bergson věnuje filosofické problematice času ve své studii *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*. V analýze této eseje se omezíme na Bergsonův výklad času a to zejména v kontextu s uměním, který považujeme za určující pro definování času raného videoartu.

Základ Bergsonovy teorie tvoří odlišení dvou různých modů času: na jedné straně je zde čas matematicko-fyzikální, který Bergson definuje jako homogenní prostředí těsně spjaté s prostorem, respektive tento fyzikálně-matematický čas v prostoru přímo operuje. V homogenním prostředí fyzikálního času je možné počítat jednotlivé, po sobě jdoucí okamžiky, určit, jak čas plyne, například sledováním pohybu ručiček na ciferníku hodin. V homogenním prostředí fyzikálního času jsou jednotlivé okamžiky zřetězené, kladené vedle sebe. Tento „homogenní prostor a homogenní čas nejsou ani vlastnostmi věcí, ani základními podmínkami naší schopnosti jejich poznání. (...) Jsou to schémata našeho působení na hmotu.“<sup>74</sup> Je to právě matematicko-fyzikální čas a s ním spojený prostor, jež nám pomáhají vytvářet „záchytné body“<sup>75</sup> v realitě a uskutečňovat změny.

Na straně druhé představuje Bergson filosofickou, či (jak ještě ukážeme) spíše přímo filosoficko-psychologickou definici času. Tento čas, který je pro Bergsona časem skutečným, definuje Bergson jako čisté trvání (*durée*). Čisté trvání se osvobozuje od kvantitativního měření, naopak je kvalitou, v níž jednotlivé okamžiky nemůžeme počítat, protože zde ani neexistují. Bergson podává jasný příklad pomocí výroku „právě uběhla jedna minuta.“<sup>76</sup> Jinými slovy tím říkáme, že vteřinová ručička hodin se pohnula v pravidelném intervalu šedesátkrát za sebou a pozorovatel mohl sledovat šedesát pohybů

---

<sup>74</sup> BERGSON, Henri: *Hmota a paměť: esej o vztahu těla k duchu*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2003, s. 157. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN: 80-7298-065-3

<sup>75</sup> *Tamtéž*, s. 157

<sup>76</sup> BERGSON, Henri: *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*. Reed. vyd. z r. 1947. Praha: Filosofia, 1994, s. 63. ISBN: 80-7007-065-X

vteřinové ručičky. Myslíme tak na každý jednotlivý pohyb, aniž v sobě uchováváme pohyb minulý. Bergson nás vyzývá oprostít se od sčítání a představit si šedesát pohybů ručičky naráz, v *jediném vjemu*, čímž se naše mysl koncentruje na trvání. Tímto krokem Bergson vytěsňuje objektivní, matematické odvíjení času a otevírá pole pro čas psychologický, vnímaný konkrétním subjektem. Bergson doslova říká:

„Konečně uchovávám-li ve spojení s obrazem přítomného výkyvu<sup>77</sup> vzpomínku na výkyv jej předcházející, stane se zde jedna ze dvou věcí: buď oba obrazy položím vedle sebe a upadneme do své první hypotézy (tj. do času matematicko-fyzikálního – pozn. KMP); nebo budu jej vnímati jeden v druhém, pronikající se a organizující se mezi sebou, jako tóny nějaké melodie, a tak tvořící to, co nazveme mnohostí nerozlišenou nebo kvalitativní, bez jakékoliv podobnosti s číslem: dostal bych takto obraz čistého trvání, ale osvobodil bych se také zcela od ideje homogenního prostředí nebo měřitelné kvantity.“<sup>78</sup>

Podle Bergsona je nutné odlišovat „dva pojmy trvání: jeden očištěný od každého příměšku a druhý, kde kradmo zakročuje idea prostoru.“<sup>79</sup> Prostor jakožto homogenní prostředí nemůže být nikdy prostředím pro čas, který by byl oním očištěným trváním. Bergson přibližuje svoji teorii principu trvání skrze aplikování čistého trvání na umění, konkrétně na „tóny nějaké melodie“, jež vnímáme jako „nerozlišenou mnohost“. Můžeme říci, že právě v estetickém vnímání nachází Bergson potvrzení své teorie a v umění, zejména v hudbě, její ideální příklad: „zvuky se skládají mezi sebou a na sebe působí ne tak svou kvantitou jako kvantitou, ale kvalitou, kterou vykazovala jejich

---

<sup>77</sup> Výkyv (myšleno kyvadla) odpovídá pohybu ručičky hodinek v našem předcházejícím výkladu.

<sup>78</sup> BERGSON, Henri: *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*, s. 63

<sup>79</sup> *Tamtéž*, s. 61

kvantita, tj. rytmickou organizací svého celku.“<sup>80</sup> Tedy kvalita je právě to, co vnímá naše vědomí při poslechu melodie. Pro vnímání či dokonce posouzení nejsou důležité jednotlivé izolované sekvence, ale působení celku, v němž se jednotlivé části pronikají a prolínají, aby posluchač, či obecně vnímající subjekt, získal celkovou kvalitu daného díla.

Právě v úvahách o umění se zřetelně odráží psychologický podtext Bergsonovy teorie. Pro tříbení estetického citu se zdá Bergsonovi vhodnější „studovat dříve krásno v dílech, kde bylo produkováno vědomým úsilím, a potom neznatelnými přechody sestoupit od umění k přírodě.“<sup>81</sup> Bergson tak staví působení uměleckého krásna nad působení krásna přírodního, což je dáno na jedné straně psychologickým účinkem umění, které nám city přímo sugeruje, zatímco příroda je pouze vyjadřuje, a na straně druhé artificialnosti umění – jeho původem v myslícím a tvořícím subjektu. Umění má schopnost vytrhávat jedince z běžného aktivního modu a vést ho ke splnutí s citem, předkládaným uměleckým dílem: „tak rytmus a takt v hudbě přerušují normální běh našich vjemů a idejí (...) a zmocňují se nás takovou silou, že napodobení – ať sebe nekonečněji diskretní – vzdychajícího hlasu stačí k tomu, aby nás naplnilo nejzazším smutkem.“<sup>82</sup> Umění je schopné účinku sugesce citů díky využívání rytmu, kterým příroda nedisponuje. Bergson zde nalézá definici estetického citu, který je vždy „vsugerován a nikoliv zapříčinen.“<sup>83</sup> Rytmus dokáže oprostit vnímající já a nechat ho oddat se sugesci. Jelikož se rytmus rozvíjí v čase, věnuje se Bergson ve své teorii především uměním časovým, ačkoliv ani uměním plastickým, jež svého účinku dosahují díky stálosti a nehybnosti, neupírá jejich působivost. Vhodný příklad nachází v

---

<sup>80</sup> BERGSON, Henri: *Čas a svoboda - O bezprostředních datech vědomí*, s. 64

<sup>81</sup> *Tamtéž*, s. 19

<sup>82</sup> *Tamtéž*, s. 19

<sup>83</sup> *Tamtéž*, s. 20



pravidelném opakování určitého motivu v architektuře, které nahrazuje rytmus a působí tak podobným účinkem.

Nicméně můžeme říci, že vcítění se je dle Bergsona jednodušší právě v případě umění časových, která nabízí vyšší míru sugesce, jež zakládá trvání. Sugescie vyvolaná rytmem vede k prolínání vědomí vnímajícího subjektu s citem daného díla a tím přeneseně s vědomím jeho autora. „Celkově je tato sympatie rytmu prostředkem sympatie citu, který se umělec snaží divákovi sugerovat. (...) Tato sugescie však může nastoupit až poté, co je vyražena aktivní osobnost diváka, jeho vůle. (...) Vlastním předmětem umění je uspat aktivní a resistantní schopnosti osobnosti diváka a vést ho ke stavu dokonalé poslušnosti, ve které realizuje vyjádřenou ideu a sympatizuje s vyjádřeným citem.“<sup>84</sup> V rytmu je čas zcela oproštěn od prostoru, umožňuje kvalitativní vhled vnímajícímu subjektu a nedrolí vnímání na jednotlivé vedle sebe položené sekvence, ale naopak nabízí komplexní vhled, v němž vše splývá v „nerozlišenou mnohost“ a je vnímáno jedno v druhém. Vzniká tak princip čistého trvání, založený vnímáním umění.

Právě moment vnímání jednoho v druhém můžeme považovat za princip trvání. „Trvání se neredukuje na jediný okamžik strhující celé jeho plynutí. Budoucnost není preformována přítomností, není dána ve věčnosti, není už vytvořena předem. Budoucnost, jako neopakovatelná syntéza elementů, bude vytvořena teprve samotným uplynutím doby dělící ji od přítomnosti.“<sup>85</sup> Trvání se tak odehrává jako neustálá změna, trvání je „hluboká psychická realita (individuální a nedefinovatelná) splývajících, vzájemně se organizujících a pronikajících se, nevymezitelných elementů individuálního vědomí.“<sup>86</sup> Je to tedy trvání, které zakládá realitu individuálního vnímání

---

<sup>84</sup> ŠEVČÍK, Miloš: *Umění jako odkaz na realitu času v myšlení Henriho Bergsona a Emmanuela Lévinase*, Praha: Univerzita Karlova, 2005, s. 10. ISBN 80-7308-100-8

<sup>85</sup> *Tamtéž*, s. 41

<sup>86</sup> *Tamtéž*, s. 11

a tím i realitu umění, které je tímto individuálním vědomím vytvářeno. Můžeme tedy říci, že trvání je předpokladem veškerého umění. „A tak, ať jde o malířství, sochařství, poezii nebo hudbu, cílem umění je odstranit všeobecně používané symboly obecnosti konvenčně a společensky přijaté, vlastně všechno, co nám zastírá skutečnost, aby nás postavilo tváří v tvář samotné realitě.“<sup>87</sup> Umění nám zprostředkovává jedinečnou neopakovatelnou realitu, vytrhává nás ze zaběhnutých percepčních zvyklostí a jejich interpretací. Trvání, komplexně se odrážející v uměleckém díle, unáší diváka z všednosti a sugeruje mu zcela nově představovanou realitu nabízenou uměleckým dílem.

Koncept trvání Henriho Bergsona, vysvětlený na existenci dvou odlišných typů času, které můžeme nazvat jako čas filosofický a čas fyzikální, tedy zakládá samotnou tvorbu uměleckého díla i jeho možnou recepci vnímajícím subjektem.

Stručným rozbořením Bergsonovy teorie času jsme se pokusili vytvořit podloží pro následné zkoumání charakteru času v případě videoartu, pro něž se dále ukáže jako klíčové právě nahlížení temporality z hlediska vnímajícího subjektu.

#### **4.2.2 FILMOVÝ ČAS GILLA DELEUZE**

V úvodu knihy *Film 2: Obraz-čas* Deleuze upozorňuje na významnou změnu, která se odehrála ve filmu s nástupem neorealismu. Zatímco tradiční filmový realismus byl zasazen do rámce akce-reakce vyvolaného určitou „senzomotorickou situací“,<sup>88</sup> je pro neorealistické filmy typické, že „situace již nepřechází přímo v jednání: není již senzomotorická, jako v případě realismu, nýbrž především optická a zvuková, je smyslově osvojena ještě dříve, než se v ní zformuje akce, která proběhne a využije

---

<sup>87</sup> BERGSON, Henri: *Smích*, Praha: Naše vojsko, 2012, s. 71-72. ISBN 978-80-206-1249-6

<sup>88</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz-čas*, s. 9

přítom její prvky nebo se s nimi konfrontuje.“<sup>89</sup> Filmové umění se tak na sklonku šedesátých let minulého století začalo odpoutávat od důrazu na naraci a jednání, aby se naopak zaměřilo na kladení otázek, jejichž odpovědi leží mimo aktuální obraz, mimo rámec daného filmového příběhu a tím diváka nabádalo k „uchopení něčeho nepřijatelného, nesnesitelného.“<sup>90</sup> Dominantním rysem děl neorealistické filmové vlny tak není jednání, ale určitý silný moment nabízený obrazem. Tento obraz musel přestat být „obrazem-pohybem“<sup>91</sup> a s tím se také změnil čas obrazu. Zatímco s obrazem-pohybem byl spojen pouze „nepřímý obraz času (v závislosti na montáži), čistý optický a zvukový obraz, jeho opznaky a audiznaky jsou spojeny přímo s obrazem-časem, který si podřídil pohyb.“<sup>92</sup> Pohyb tedy již není veličinou, která si podmaňuje čas, ale naopak se pohyb podřizuje obrazu-času. Film nové vlny operuje s čistým časem, oproštěným od předtím a potom, odklání se od dominance narace k dominanci čistého optického a zvukového obrazu. Mohli bychom říci, že neorealistický čas jakožto čas čistého optického a zvukového obrazu je časem přítomným – ale pouze zkoumáme-li ho jako čas daný pro jediný obraz, pro jedinou situaci, která se děje právě teď a která je nezávislá na toku událostí. Tento čas čisté optické a zvukové situace, který můžeme nazvat časem metafyzickým, „již není měřen pohybem, nýbrž je sám počtem či měřítkem pohybu.“<sup>93</sup> Deleuze poznamenává, že každá přítomnost je samozřejmě spjatá s minulým a budoucím, ale to je pouze přirozená podstata času jakožto fyzikální veličiny a všeobklopující následnosti: „z tohoto hlediska sama přítomnost existuje jen jako nekonečně zhuštěná minulost, která se konstituuje v krajním bodě onoho již-zde. Bez této podmínky by přítomnost nemíjela. Nemíjela by, kdyby nebyla tím nejvíce zhuštěným stupněm minulosti. Je vskutku pozoruhodné, že posloupná není minulost, ale

---

<sup>89</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz-čas*, s. 11

<sup>90</sup> *Tamtéž*, s. 27

<sup>91</sup> *Tamtéž*, s. 32

<sup>92</sup> *Tamtéž*, s. 32

<sup>93</sup> *Tamtéž*, s. 32

přítomnost, která miji.<sup>94</sup> Z našeho pohledu je přítomnost neustále pomíjející plynutí uchováající se v minulosti. Deleuze upozorňuje, že by bylo nepřesné považovat kinematografický čas čistě za čas přítomný. I v neorealisticke tvorbě nalezneme filmy, jejichž děj se například vrací do minulosti, či pracují s jinými typy temporalizace nebo s mentálními pochody. Deleuze k tomu dodává, že filmové „postavy patří přítomnosti, avšak city se noří do minulosti.“<sup>95</sup> Je zřejmé, že filmové dílo jako celek nemusí nutně operovat v přítomném čase, nicméně právě do přítomnosti náleží jednotlivá čistá optická a zvuková situace, kterou pokládáme za stavební jednotku neorealistickeho filmu. To se dále ukáže jako klíčové pro naše úvahy o čase videoartu.

Deleuze se dopracovává ke třem typům obrazu-času. První a druhý obraz-čas se týkají „řádu času, to znamená koexistence vztahů či simultaneity prvků, jež jsou vnitřní součástí času. Třetí obraz-čas se týká řady času, jež spojuje předtím a potom ve stávání, místo aby je rozdělovala: její paradox spočívá v tom, že zavádí interval trvání do samotného okamžiku.“<sup>96</sup>

Zde již Deleuze poukazuje na významnou změnu ve vztahu k filmové naraci, která nastala současně se zrozením čistého obrazu-času a čisté optické a zvukové situace. Zatímco ve filmu před neorealisticke vlnou je vyprávění dominantním rysem filmu, dochází s nástupem neorealismu k „falšujícímu vyprávění“<sup>97</sup>. Deleuze vysvětluje problém tohoto falšujícího vyprávění, tedy nabouraného vyprávění, které postrádá nepřerušovanou kostru naračního toku, z hlediska sémiologie vycházející z lingvistiky: „jedině syntagma bylo v tradičním vyprávění rozhodující (Christian Metz). Potom stačí, aby se paradigma stalo podstatným v řádu struktury nebo aby se dokonce struktura stala seriální, protože pak by vyprávění ztratilo akumulativní, homogenní a

---

<sup>94</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz-čas*, s. 119

<sup>95</sup> *Tamtéž*, s. 150

<sup>96</sup> *Tamtéž*, s. 185

<sup>97</sup> *Tamtéž*, s. 163

identifikující povahu, za niž vděčilo primátu syntagmatu.“<sup>98</sup> Horizontální syntagmatické propojování jednotlivých částí v komplexní celek je tak vertikálně narušováno samostatnými paradigmatickými celky. To můžeme považovat za revoluční krok v dějinách kinematografie a za jeden ze základních kamenů pro vznik videoartu, jak dále ukážeme.

Film byl až do nástupu neorealismu vystaven syntagmaticky – řetězil se v horizontálním plynutí a operoval s pohybem jako s automatickou daností svého obrazu. Deleuze doslova říká, že tento „automatický pohyb v nás dává růst duchovnímu automatu, který zase reaguje na onen pohyb.“<sup>99</sup> Podle Deleuze by měl být ovšem cíl kinematografie vyšší, Deleuze říká přímo „vznešený“, měl by diváka donutit k myšlení a v jeho myšlení způsobit otřes, což byl hlavní účinek právě poválečné kinematografie, jak dále vysvětlíme.

Deleuze se zamýšlí nad utvářením obrazu-času v rámci moderní kinematografie ve vztahu k obrazu-pohybu, který byl dominantní pro vývoj kinematografie předcházející neorealisticou vlnu. Obraz-pohyb se vztahuje k času dvojím způsobem: „na jedné straně utváří obraz-pohyb čas v jeho empirické formě, (...) na druhé straně obraz-pohyb podněcuje obraz času.“<sup>100</sup> Obraz-pohyb dává impuls pro vznik obrazu-času, nicméně nám obraz-čas přímo neposkytuje. V moderní kinematografii je obraz-čas vyjmut z rámce pohybu, překračuje ho, podrobuje si ho. Jak jsme již poznamenali výše, je tento obrat umožněn oproštěním se od senzomotorických spojení, typických pro klasickou kinematografii. Deleuze považuje rozpad senzomotorických vztahů v kinematografii za důsledek rozpadu tradičních sociálních, politických i individuálních schémat po druhé světové válce. Pevné vazby byly zpřetrhány, jednotlivé situace mají již význam jen samy o sobě. Zatímco „senzomotorická situace ovládala nepřímou

---

<sup>98</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz-čas*, s. 164

<sup>99</sup> *Tamtéž*, s. 187

<sup>100</sup> *Tamtéž*, s. 322

reprezentaci času jako důsledek obrazu-pohybu, čistě optická či zvuková situace se otevírala přímému obrazu-času.<sup>101</sup> V těchto nových typech obrazů, které Deleuze nazývá opznaky a sonznaky,<sup>102</sup> nalézáme přímé zobrazení času, nezávislé na pohybu a nezávislé na spojení se situacemi předešlými a nadcházejícími. Co bude ovšem klíčové pro naše další úvahy, i tyto typy kinematografických obrazů neexistují soliterně. Ačkoliv obvykle nedochází ke kauzálnímu zřetězení, jaké známe z klasické kinematografie, stále existuje spojení mezi dvěma zdánlivě nenavazujícími obrazy, které dávají dohromady celek daného filmového díla. Můžeme říci, že toto spojení se nenachází v obrazech samotných, ale v divákově myšlení, v intelektuální rovině ležící mimo rámec samotného díla.

Pro naši práci považujeme úvahy Gilla Deleuze o podstatě neorealistické a post neorealistické kinematografii za velmi zásadní a dále se pokusíme podpořit naši domněnku, že právě Deleuzeova teorie zakládající filmový obraz jako obraz-čas by mohla vytvořit podloží pro estetiku raného videoartu.

#### 4.2.3 HENRI BERGSON A VIDEOART

Henri Bergson nalézal nejlepší příklad působení čistého trvání ve světě umění v hudbě. Podle Bergsona působí hudba na posluchače jedinečným účinkem, neboť „rytmus a takt v hudbě přerušují normální běh našich vjemů a idejí“<sup>103</sup> a jsou to právě „tóny nějaké melodie“, které se dokáží vzájemně prolínat tak, že vytváří „nerozlišenou nebo kvalitativní mnohost“ dávající nám „obraz čistého trvání“<sup>104</sup>. Na pomyslném žebříčku uměleckých druhů je pro Henriho Bergsona hudba prvním uměním. Jak Bergson zmiňuje, dává hudbě tento primariát především rytmus a takt. Právě díky rytmu

---

<sup>101</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz-čas*, s. 324

<sup>102</sup> *Tamtéž*, s. 324

<sup>103</sup> BERGSON, Henri: *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*, s. 19

<sup>104</sup> *Tamtéž*, s. 63

se posluchač dokáže vymanit z běžného toku událostí a především z fyzikálního plynutí času. Bergson ovšem neodpírá tuto schopnost ani umění, které má svůj základ v hmotném nosiči, tedy umění výtvarnému a architektuře, nicméně podotýká, že tyto umělecké druhy nejsou ve schopnosti navození čistého trvání tak dokonalé jako hudba. Pro ucelení celkového rámce našich úvah si připomeňme, že Bergsonovo dílo *Čas a svoboda*, o které se především opírá naše práce, bylo poprvé vydáno v roce 1888 – sedm let před tím, než bratři Lumierovi uspořádali v Paříži první filmovou premiéru. Bergsonovu zmínku o kinematografii tak nalézáme až v díle *Vývoj tvořivý*, které bylo poprvé vydáno v roce 1907 a v jehož čtvrté kapitole nazvané *Kinematografický mechanismus myšlení a mechanická iluze* se Bergson zamýšlí nad systémem vytváření kinematografického obrazu. Bergson zde popisuje činnost kinematografu, který „z fotografií, z nichž každá představuje pluk v jistém nehybném postoji, znovu utváří hybnost ubírajícího se pluku.“<sup>105</sup> Právě pohyb je onou inovací ve světě umění, kterou nabízí kinematograf. Bergson nalézá jistou paralelu mezi postupy kinematografu a lidským poznáním, neboť v obou případech uchopujeme věci zvenčí a opět je uměle skládáme. Bergson dokonce hovoří o „vnitřním kinematografu“<sup>106</sup> a dochází k závěru, že „mechanismus našeho navyklého poznávání jest povahy kinematografické.“<sup>107</sup> Pro Bergsona byly tedy úvahy spojené s kinematografií východiskem pro další filosofické zkoumání lidského poznání a vnímání. Vynález kinematografu Bergsona pravděpodobně zaujal, ale spíše než objektem hodným důkladného rozboru pro vynález samotný a obrazy, které produkuje, se mu stal inspirací pro jeho vlastní filosofii. Kinematografie tak ležela na okraji Bergsonových úvah a zůstává proto otevřeným tématem, jaké by bylo místo audiovizuálních umění v Bergsonově teorii asociace

---

<sup>105</sup> BERGSON, Henri: *Vývoj tvořivý*, Praha: Jan Laichter 1919, Ixviii, s. 412

<sup>106</sup> *Tamtéž*, s. 413

<sup>107</sup> *Tamtéž*, s. 413

čistého trvání skrze umělecké dílo. Je tedy nyní naším úkolem pokusit se nalézt pozici videoartu, a do jisté míry také filmu, v Bergsonově teorii trvání.

Stejně jako film, je i videoart ukotven v obrazovém médiu. V případě raného videoartu je obrazový nosič výrazně dominantní složkou, neboť složka auditivní je často potlačena nebo není vůbec zastoupena.<sup>108</sup> Videoart tak pracuje především s aspektem vizuálním a domníváme se, že právě skrze obraz je možné nalézt rytmus videoartu. Podíváme-li se na stěžejní díla raného videoartu, ať už se jedná o sérii minimalistických videí Bruce Naumanna *Bouncing in the Corner*,<sup>109</sup> zobrazujících autora narážejícího v pravidelných intervalech do stěn malé místnosti, minimalistickou výpověď Ulrike Rosenbach v díle *Frau...Frau*,<sup>110</sup> kde umělkyně téměř dvacet minut zřetelně vyslovuje jediné slovo „*Frau*“, po kterém vždy následuje vteřinová pauza, či o výpověď Mariny Abramović, která mimojiné slovem *Rhythm* pojmenovala celou sérii svých videoartů, *Art must be beautiful, Artist must be beautiful*<sup>111</sup> naplňující obraz drsným rozčesáváním vlasů v jasně definovaných intervalech, můžeme vnímat velké zaujetí video umělců vizuální rytmizací. Rytmičtý aspekt bychom našli ve většině videoartů z raného období. Rytmus videoartu je ovšem velmi odlišný od rytmu, který nám nabízí filmové umění. Pro správné porozumění rozdílu v rytmičnosti videoartu a filmu se vraťme k základnímu postulátu naší práce pro diferenciaci videoartu od filmu, kterým je tvrzení, že zatímco film je především narativní, je videoart jedinou uzavřenou událostí oproštěnou od sledu narace. Filmový čas ukotvený v naraci vždy odkazuje k minulému a budoucímu. Vývojem filmového obrazu od minulosti k budoucnosti se tak filmový čas zásadně liší od času videoartu, neboť čas videoartu je časem reálným ve

---

<sup>108</sup> Přesto se domníváme, že zařazení videoartu mezi audiovizuální umění je oprávněné, neboť absence auditivní složky není nutnou podmínkou videoartu, pouze častým jevem, zejména v případě jeho raného období. Ačkoliv u raného videoartu chyběla auditivní složka v takové podobě, jak ji známe z filmu (řeč, hudba), byla často nahrazována reálnými hluky a ruchy.

<sup>109</sup> viz Obrazová příloha (obr. 10)

<sup>110</sup> viz Obrazová příloha (obr. 9)

<sup>111</sup> viz Obrazová příloha (obr. 13)



smyslu ubíhající přítomnosti – rané videoarty nenabízejí pohledy do minulosti ani anticipaci nenastalého (samozřejmě tyto postupy nepoužívá každý film, ale principiálně jsou retrospektiva i předjímání etablovanými prostředky filmového zobrazení), pouze zobrazují reálný čas jedné události. Zatímco se během devadesáti minut překlene ve filmovém obraze horizont několika dní, či dokonce let, zůstane ve třiminutovém obraze videoartu zaznamenána reálná třiminutová událost. Právě na základě proměny po sobě jdoucích situací v časovém horizontu minulosti, přítomnosti a budoucnosti nabývá filmové zobrazení své rytmičnosti a mohli bychom říci, že tento rytmus je nepravidelný, neboť je odvislý od odlišně exponovaných jednotlivých událostí odvíjejících se v určitém časovém horizontu. Naproti tomu videoart dosahuje rytmu obrazu v rámci singulární uzavřené události vyvíjející se v zaznamenaném čase nenarušovaném dalšími uměleckými či technickými postupy. Ve videoartu dochází k extenzi jediného elementu trvání, k izolaci konkrétní situace extrahované z toku života a k jejímu následnému podržení v zaznamenaném obraze. Dovolujeme si dedukovat, že zatímco filmové dílo by se svým charakterem více přibližovalo hudební kompozici, obdobně sestavené z odlišně dominantních sekvencí, blížil by se videoart spíše umění výtvarnému, neboť stejně jako výtvarné umění a architektura je založen na extrahování jednoho elementu následně rozpracovaným skrze opakování, vývojem od stejného ke stejnému, nikoliv vývojem směřujícím k proměně: „nekonečné opakování téhož architektonického motivu způsobuje, že naše schopnost vnímání osciluje od stejného ke stejnému a odvyká si ony nepřetržité změny, jež nás vedou ve všedním životě bez ustání k vědomí naší osobnosti: náznak ideje, třeba jen lehký, stačí tudíž vyplnit celou naši duši touto ideou.“<sup>112</sup> Architektura pracující s opakováním určitých prvků se v tomto aspektu podobá dílům raných video umělců, kteří v rámci svých děl operovali s opakováním jedné idey,

---

<sup>112</sup> BERGSON, Henri: *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*, s. 20

pohybu či jiného vizuálního motivu. Rané videoarty nenabízejí rozmanité vizuální podněty (jako například další postavy, změnu prostředí či rekvizity), ani sekundární sdělení, nýbrž se vracejí stále ke stejnému. Jejich vnitřní umělecká kostra je postavena právě na opakování téhož (gesta, činnosti, sekvencí, zvuků), čímž vytváří pravidelný obrazový rytmus charakteru sinusoidy. Právě téměř rigidně pravidelnou obrazovou rytmičností oscilující od stejného ke stejnému je videoart schopen navodit čisté trvání vývoje jediného elementu.

Představme si rytmus videoartu jako rytmus úderů zvonu, kterému se svým metronomickým charakterem podobá. Bergson nalézá dva možné způsoby, jimiž můžeme vnímat doléhající zvuk zvonu: „bud' podržuji každý z těchto postupných počítků, abych jej organisoval s ostatními a vytvořil skupinu, která mi připomíná nějakou arii nebo známý rytmus a tedy nepočítám zvuky, omezují se na osvojení (...) dojmu kvalitativního (...). Nebo si právě ukládám sčítati je explicitně a třeba, abych je rozloučil a aby se toto rozloučení dělo v nějakém homogenním prostředí, kde zvuky, zbavené svých kvalit (...) zanechávají identické stopy svého průběhu.“<sup>113</sup> Právě první postoj je ten, který by měl recipient zaujmout při vnímání (nejen) videoartu, aby dosáhl kvalitativního celku předkládaného uměleckým dílem. Recipient uchopuje jednotlivé počítky, aby je ve své mysli spojil v jediný celek, v němž nabývají jednotlivé části, vnímané společně, či Bergsonovou terminologií „jedna v druhé“, svých kvalit. Nevnímáme či nesčítáme pak izolované údery zvonu, ale díky organizování jednotlivých úderů do jediného celku rozpoznáváme jazyk zvonu – například, že svými údery oslavuje na Bílou sobotu návrat zvonů z Říma. Potlačíme-li jednotlivé údery, pak „nezbude nic jiného, než heterogenní trvání já, bez momentů sobě vzájemně vnějších.“<sup>114</sup> Analogicky je tak recipient až ve vnímání komplexní kvality díla schopen

---

<sup>113</sup> BERGSON, Henri: *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*, s. 54

<sup>114</sup> *Tamtéž*, s. 65

nahlédnout ideu díla, autorovu intenci a oddat se vlastní sugesci. Naše úvahy se zde tak posouvají od rytmu obrazového k rytmu idey, která je sugerována vnímajícím subjektu.

Jak jsme již poznamenali výše – estetický cit je vždy „vsugerován a nikoliv zapříčinen.“<sup>115</sup> Bergson upozorňuje, že vedle své hloubky nás estetický cit uchvacuje také nabízenou škálou emocí: „většina emocí je těhotná tisícem počítků, citů nebo idejí, které je pronikají.“<sup>116</sup> Díky sugesci vstupuje vnímající vědomí do čistého trvání, oproštěného od homogenního prostoru a matematického sčítání času. A je to právě rytmus, v případě videoartu by se jednalo o rytmus vizuální, který Bergsonovými slovy ukoľébává vědomí až do stadia hypnosy, v níž se naše já dokáže oddat sugesci a skrze „pohybovou či morální sympatii“<sup>117</sup> se ztotožnit s ideou uměleckého díla. V tomto modu estetické hypnosy je vnímající vědomí přímo donuceno propojit se s jednáním umělce – předvídat další tón hudební skladby, napovídat tanečníkovi další krok. Raný videoart svou pravidelnou rytmičností, kterou jsme výše popsali, nabízí divákovi určitý druh pohybové sympatie úzce spjatý právě s rytmem. Divák je schopen rytmus videoartu přímo predikovat, což je dáno právě uzavřením sinusoidní rytmičnosti v rámci singulární události, v níž nedochází k vývoji dalších situací odvíjejících se v narativním horizontu. Videoart bychom mohli přirovnat k jedinému izolovanému taktu hudební kompozice vystavěnému v precizní rytmizaci a nezávislému na taktech předcházejících a následujících.

Domníváme se, že raný videoart nabízí divákovi ještě další velmi unikátní možnost právě z hlediska zakoušené sugescie, neboť stejně, jako je reálný čas videoartu, je reálné také zaznamenané jednání či psychické a fyzické stavy. Zatímco v umění výtvarném je zaznamenaný obraz zobrazením autora vnitřního pocitu, idey či fantazie

---

<sup>115</sup> BERGSON, Henri: *Čas a svoboda – O bezprostředních datech vědomí*, s. 20

<sup>116</sup> *Tamtéž*, s. 21

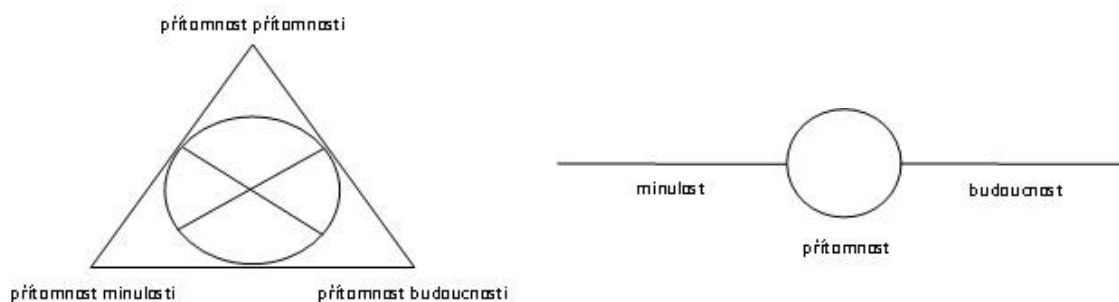
<sup>117</sup> *Tamtéž*, s. 18 (morální sympatie), s. 19 (pohybová sympatie)

a ve filmu je zobrazená emoce předstíraná hercem, zaznamenávali raní video umělci reálné jednání prožité přímo „na vlastní kůži“. Umělci nepoužívali sekundární prostředky pro vyjádření svého konání, idey či pocitu (například nepoužili štětec, aby zobrazili výkřik, ale přímo křičeli), pouze pořizovali reálný záznam v jeho nejpurističtější formě (tedy bez jakékoliv postprodukce a manipulace s obrazem záznamu). Domníváme se, že právě reálnost zobrazeného jednání spojená s pravidelností rytmu videoartu usnadňují nástup sugescí. Ovládnutí mysli vnímajícího subjektu je velmi rychlé, na rozdíl od filmu, který na základě nepravidelné rytmičnosti jak obrazu, tak toho, co je sugerováno (jednání, idea, emoce), podněcuje divákovu sugesci postupně a za vyššího úsilí. Na druhou stranu dospíváme k určitému paradoxu, že na základě své narativní báze dokáže film lépe sugerovat běh opravdového života, zatímco videoart pracuje se sugescí solitérní idey. Zkoumání vlivu reálnosti daného díla na prožívání vnímatele by bylo velmi obšírným tématem přesahujícím tuto kapitolu, nicméně alespoň na okraj bychom rádi poznamenali naši domněnku, že reálnost zaznamenaného jednání má určitý vliv na intenzitu divákovy emoce a je náchylnější k extrémnímu postoji diváka, ať již v pozitivní či negativní konotaci.

Na základě našeho dosavadního zkoumání se následně pokusíme ukázat, že reálnost zobrazeného jednání a zakoušených emocí zakládá videoart jako umělecký druh pracující s aktuálností, což se dále potvrzuje právě v charakteru časovosti videoartu, který je hlavním tématem této kapitoly a jehož aktuální podstatu se dále pokusíme doložit.

#### 4.2.4 GILLES DELEUZE A VIDEOART

Odlišnost videoartu od filmu jsme doposud v naší práci podpírali zejména tezí deklarující videoart jako uzavřenou singulární událost, zatímco v případě filmu jsme apelovali na jeho narativní charakter. Nyní se pokusíme doložit charakter času této uzavřené singulární události jako čas přítomný a aktuální, který se staví proti času filmovému oscilujícímu mezi všemi časovými rovinami. V singulární uzavřené události „již neexistují po sobě následující minulost, přítomnost a budoucnost v souladu s explicitním průchodem přítomností, které rozeznáváme. Jak to jasně vyjádřil Augustin, existuje přítomnost budoucnosti, přítomnost přítomnosti a přítomnost minulosti, všechny zahrnuté v dané události. (...) Čas se odkrývá uvnitř události, která je tvořena simultánností třech implikovaných přítomností.“<sup>118</sup> V uzavřené události videoartu splývají všechny tři dimenze času a zobrazují se vždy jako aktuální přítomnost. Diagram ze strany 56 naší práce, jímž jsme se pokusili přiblížit videoart jako uzavřenou singulární událost, bychom nyní mohli doplnit o grafické znázornění časové dimenze videoartu (obrázek vlevo) a filmu (obrázek vpravo).



Jak již bylo řečeno výše, je Deleuzeova filmová teorie postavená na nové filmové vlně, která představila filmy se zcela odlišnou estetikou. Neorealistické filmy

---

<sup>118</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2. Obraz-čas*, s. 121

opouští konvenční narativní strukturu, a Deleuze právem zvolává větu: „velká syntagmatika je překonána, Velká dáma je mrtvá!“<sup>119</sup> Příchod neorealistického filmu byl opravdu revoluční krok a v naší práci považujeme upozadění syntagmatické dimenze filmu na úkor zdůraznění paradigmatu za podloží pro vznik videoartu, neboť právě videoart se stal obrazem-paradigmatem par excellence. Jediná událost zbavená jakékoliv narace, neustále se odvíjející ve stejné smyčce, osvobozená od výpovědního syntagmatu. Samozřejmě bychom se dobrali základního syntagmatického schématu, to by ale pouze spočívalo ve fyzických úkonech, které musí umělec v určitém sledu a čase vykonat, což je pro naši práci zcela triviální.

Redukováním empirického času uvnitř uměleckého díla a jeho odsunutím na samé pozadí, které je již neredukovatelné, neboť empirický čas je vždy přítomný, se zcela krystalicky vynořuje čas ve své čisté formě a to primárně, po celou dobu trvání daného videoartu. „To, co vidíme v krystalu, je přímý obraz-čas či transcendentální forma času; hyaloznaky, krystalické znaky by mohly být také nazývány zrcadla či zárodky času.“<sup>120</sup> Dle Deleuzeovy terminologie bychom mohli říci, že každý videoart je svébytnou čistou zvukovo-optickou situací. I v případě nejpurističtějšího neorealistického filmu jsou jednotlivé čisté zvukovo-optické situace stále obklopeny situacemi dalšími. Nedomníváme se, že by se jednalo o nedokonalost filmového umění, pouze o jeho základní charakteristiku. Podívejme se například na videoart Valie EXPORT ...*Remote...Remote...*<sup>121</sup> Autorka sedí na židli s miskou v klíně a řezákem na papír v jedné ruce. Za ní je vystavena velkoformátová černobílá fotografie mimina držícího za prst malé děvče. Kamera zabírá autorku i s pozadím, autorka se dívá do kamery, kamera fokusuje oči autorky a oči dětí na fotografii na pozadí. Pak se kamera vrací zpět na záběr celé kompozice, kde si autorka začala ořezávat kůži nehtového

---

<sup>119</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz - čas*, s. 164

<sup>120</sup> *Tamtéž*, s. 325

<sup>121</sup> viz Obrazová příloha (obr. 19)

lůžka. Nejdříve řeže jemně, postupně ořezává kůži do krve. Prsty si průběžně namáčí do bílé tekutiny v misce. Na pozadí slyšíme pouze rytmické klapání, pravděpodobně kyvadlových hodin. Celý děj je jedinou situací.

Také neorealistický film pracuje s takto ojedinělými situacemi. Jejich ojedinělost ale spíše souvisí s vytržením situace z kontextu filmu, není uceleným uměleckým dílem. S příchodem filmového neorealismu se proměnil způsob poskládání filmového příběhu. Zatímco starší kinematografie pracovala s horizontálním řetězením událostí v narativním toku, nastalo v neorealistických filmech „specifické spojení mezi dvěma nenavazujícími obrazy,“<sup>122</sup> jež vyústilo v absenci jakéhokoliv řetězení a redukci na jedinou situaci ve videoartu, který na místo horizontálního řetězení událostí předkládá vertikální vrstvení významů. Samozřejmě nepopíráme, že k vertikálnímu vrstvení významů nedocházelo jak v klasických filmech, tak v neorealistické kinematografii, kde naopak ještě zesílilo, nicméně se domníváme, že ve své nejčistší formě vykryštovalo právě s příchodem videoartu. Byli to právě raní video umělci, kteří redukovali vše, co by vyrušovalo od solitérní idey jejich děl (z naší perspektivy zkoumání můžeme za rušivé elementy označit samotný děj, postavy a vztahy mezi postavami, dialogy, scenerie atd.).

Ve filosofickém opusu *Tisíc plošin* se Deleuze a Guattari zamýšlejí nad rozdílem mezi novelou a povídkou na základě vztahování se čtenáře k vývoji událostí ve sledu času. Zatímco čtenář novely se ptá.: „Co se stalo?, (...) nechává povídka čtenáře tajit dech nad jinou otázkou: Co se stane?“<sup>123</sup> Autoři varují před interpretací těchto otázek jako nutně ukotvených ve třech dimenzích času, neboť „*něco se stalo* nebo *něco se stane*“ mohou označovat natolik bezprostřední minulost a tak blízkou budoucnost, že

---

<sup>122</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz-čas*, s. 329

<sup>123</sup> DELEUZE, Gilles a GUATTARI, Félix: *Tisíc plošin*. 1. vyd. Praha: Hermann & synové, 2010, s. 217. ISBN 978-80-87054-25-3

splývají vjedno (řekl by Husserl) s retencemi a protencemi přítomnosti samé.<sup>124</sup> Nabízí se nám zde tedy paralela s Deleuzeovými úvahami o filmovém čase, který také nemůžeme jednoduše krájet do minulosti-přítomnosti-budoucnosti, ale který je z našeho metafyzického pojetí času vždy především přítomný, ačkoliv schopný nořit se do minulého a budoucího. Nicméně i při sledování filmu si můžeme pokládat otázku „co se stalo?“, například díváme-li se na film z žánru krimi, nebo „co se stane?“ pokud se díváme kupříkladu na film biografický. U filmů neorealistických jsou ale už obě tyto otázky nutně zatlačovány na pozadí a pro odpovídající recepci filmu nemusí být jejich zodpovězení vůbec relevantní, ba co víc, nemusí divákovi vůbec přijít na mysl. Ale, a to považujeme za zcela podstatné, pokud diváka napadnou, je možné je zodpovědět. Pro konkrétní příklad se podívejme na film *Občan Kane*, kterým se Deleuze ve svých úvahách o moderní kinematografii významně inspiroval. Režisér Orson Welles natočil toto slavné dílo již v roce 1941 a svými revolučními kinematografickými postupy udal nový směr nadcházející neorealistické vlně. Welles jako první použil izolované obrazy vyjadřující jedinou expresi, tedy podle Deleuzeovy terminologie čisté optické a zvukové situace vykreslené v obrazu-času. Sled několika takových obrazů je divákovi předložen již na začátku filmu a tvoří tak jakýsi prolog k nadcházejícímu filmovému příběhu – např. obraz starcovy tváře ve výkřiku připomínající sochu Laokoonta střídaný obrazem tříšticího se sněhového těžítka. Obrazy mají symbolizovat úmrtí Kanea, kterým film začíná. Divák se tak hned na začátku dozvídá odpověď na první otázku „co se stalo?“ - „Kane zemřel“. Z následujících chronologicky řazených krátkých epických historek se dozvídáme více o Kaneově životě a děj směřuje k odhalení příčiny Kaneovy smrti. Divák se tak ptá „co se stane?“ - např. „dopadnou případného vraha?“ Velmi rychlým vhladem do filmu *Občan Kane* jsem se pokusili naznačit, že ačkoliv je toto dílo

---

<sup>124</sup> DELEUZE, Gilles a GUATTARI, Félix: *Tisíc plošin*, s. 218



mezníkem v dějinách kinematografie, stále zůstává epickým příběhem s vysledovatelnou narativní strukturou.

Pro srovnání se znovu podívejme na videoart *Remote...Remote...*, který jsme popsali výše. Diváka pravděpodobně nenapadne pokládat si otázku „co se stalo?“ či „co se stane?“ Divák může hledat souvislosti ukotvené uvnitř díla – např. zda souvisí fotografie na pozadí záběru se sebepoškozováním autorky?, zda je na fotografii autorka sama?, zda měla špatné dětství?, nicméně všechny tyto otázky leží vně samotného díla a spíše než v díle samotném figurují v divákově vědomí. Videoart *Remote...Remote...* není narativní, s nadsázkou řečeno, nic se nestalo a nic se nestane. Autorka si odřeže nehtová lůžka, ale na její tváři nepoznáme žádné emoce, nepřijde ani další osoba, se kterou by vstoupila do dialogu, autorka jen na začátku přijde a na konci odejde. *Remote...Remote...* je lyrickým obrazem bez ukotvení v dalších konotacích nacházejících se uvnitř samotného díla.

Nalézáme tak další významný distinktivní rys v divákově vnímání temporality filmu a videoartu. Tedy nejen, že v případě videoartu je jeho autor osvobozen od zobrazování minulosti a budoucnosti, ale také divák je osvobozen od vnímání jiného času než je aktuální přítomnost.

Na závěr našich úvah o vztahu Deleuzeovy filmové teorie k videoartu si dovolíme vyslovit další definici času ve videoartu: čas videoartu je vždy časem aktuálním. Kromě výše vyloženého podporuje naši myšlenku absence virtuální podstaty videoartového obrazu-času. Zatímco ve filmu je „situace jiná: aktuální obraz a virtuální obraz<sup>125</sup> koexistují a krystalizují, vstupují do kruhu, který nás neustále přivádí zpět od jednoho k druhému, utvářejí jednu jedinou a tutéž scénu, kde postavy patří ke

---

<sup>125</sup> Na s. 101 studie *Film 2: Obraz-čas* Deleuze vysvětluje vývoj času od aktuálního nebo-li objektivního k virtuálnímu nebo-li subjektivnímu, doslova zde říká: „nejprve to byl počinek, to co zakoušíme v čase; později čas sám, čirá virtualita, která se rozdvouje na postihující a postihované, postihování sebe sama sebou samým jako definice filmu.“

skutečnosti a přesto hrají nějakou roli,<sup>126</sup> je videoart utvářen pouze skutečností. Účinkující postavou je zde samotný umělec, tvůrce komplexního díla, který je po celou dobu svého konání pouze sebou samým. Nepředstírá, nepoužívá triky a v postprodukční fázi tvorby ve většině případů nepoužívá střih. A to i přes to, že rané videoarty byly mnohdy velmi extrémní, umělci v nich často zakoušeli reálnou bolest, pohybovali se na hranici svých fyzických i psychických sil. Díla byla natáčena na jediný záběr, nedocházelo k manipulaci s časem a obrazem. V raném videoartu tak zcela odpadá virtuální strana obrazu-času a zůstává pouze strana aktuální.

Gilles Deleuze nám tak pomohl definovat videoart jako čistý obraz-čas operující vždy v čase přítomném a dokonce aktuálním, v němž splývají všechny tři časové dimenze do sféry reálně zaznamenané přítomnosti.

#### 4.2.5 ZÁVĚR

Na základě filosofické koncepce času Henriho Bergsona jsme poukázali na odlišnost filmu a videoartu z hlediska způsobu zobrazení čistého trvání. Pokusili jsme se ukázat, že zřetězení událostí ve filmovém narativu a zároveň vnitřní proměnlivost filmového díla daná dějovým i myšlenkovým vývojem mají za následek nepravidelný rytmus, kolísající mezi odlišně exponovanými událostmi, zatímco videoart pohybující se v rámci jediné události od stejného ke stejnému zobrazuje rytmus podobající se například rytmu kyvadlových hodin, v němž rezonuje jediná myšlenka prezentovaná daným dílem. Rytmus videoartu jsme tak definovali jako rytmus obrazový, podobající se rytmu, který můžeme nalézt v dílech výtvarného umění a architektury. Dospěli jsme k závěru, že rytmus videoartu nabývá svou rigidní pravidelností, na níž první video umělci velmi lpěli, charakteru sinusoidy a tím v divákovi navozuje stav estetické

---

<sup>126</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 2: Obraz-čas*, s. 102

hypnosy a nechává ho oddat se sugesci a porozumění danému dílu. Rytmus díla je tak počátečním bodem divákova pohroužení se do vnímání daného díla, ale i silou, jejíž vnitřní změna může ovlivnit komplexní kvalitu díla. Henri Bergson v této souvislosti pokládá otázku, „zda skutečné pohyby mezi sebou vykazují pouze kvantitativní rozdíly, či zda samy nejsou kvalitou samotnou, vnitřně se takříkajíc chvějící a udávající rytmus vlastní existence často nevyčísitelným počtem okamžiků.“<sup>127</sup> Rytmus videoartu se tak zajisté podílí na kvalitě daného díla.

Dospěli jsme k závěru, že rytmus je jedním z distinktivních rysů filmu a videoartu. Zatímco rytmus filmu je proměnlivý podobně jako rytmus hudební skladby, je rytmus videoartu pravidelný a podobá se tak více umění výtvarnému. Ve shodě s Henri Bergsonem jsme tak došli k závěru, že „ve skutečnosti není jen jediný rytmus trvání. Můžeme si představit řadu různých rytmů, pomalejších nebo rychlejších, které by poměřovaly míru napětí nebo uvolnění jednotlivých vědomí, a tím určovaly jejich místo mezi bytostmi.“<sup>128</sup> Je tedy přirozenou charakteristikou jednotlivých uměleckých druhů, že dosahují trvání skrze odlišný rytmus. Gilles Deleuze ve studii *Bergsonismus* hovoří přímo o „pluralitě rytmů trvání.“<sup>129</sup>

Podobně jako se liší rytmus hudby a architektury, filmu a videoartu, nacházíme výrazné distinktivní rysy také mezi epikou a lyrikou. Kinematografie tak poukazuje ke svým epickým kořenům, které můžeme hledat již u Aristotela. Aristotelés ve svém díle *Poetika* definuje základní charakteristiku tragedie: „má tedy nezbytně každá tragedie šest složek a podle toho ji oceňujeme. Tyto složky jsou: děj, povahy, slovní výraz, stránka myšlenková, scénická výprava a hudba. (...) Nejdůležitější z nich jest sestavení činů; neboť tragedie jest napodobení ne lidí samých, nýbrž činů a života a štěstí a

---

<sup>127</sup> BERGSON, Henri: *Hmota a paměť*, s. 151

<sup>128</sup> *Tamtéž*, s. 155

<sup>129</sup> DELEUZE, Gilles: *Bergsonismus*. 1. vyd. Praha: Garamond, 2006, s. 90. ISBN: 80-86955-

neštěstí. (...) Základem a takřka duší tragedie jest děj.“<sup>130</sup> Složky filmového díla jsou přitom zcela identické se složkami antické tragedie (na technické bázi samozřejmě rozšířeny o složky další, např. střih či montáž) a dokonce i smysl filmu by se shodoval se smyslem tragedie, kterými jsou dle Aristotela události a děj. Stejně jako film je tak tragedie především narativním žánrem. Naopak v dílech videoartu bychom nenašli dokonce ani jednu ze složek vyjmenovaných Aristotelem. Díla raného videoartu nemají děj, neboť nezobrazují různá jednání ústící k určitému cíli, nezobrazují povahy, neboť umělec prezentuje pouze sebe sama, mluva je ve videoartu redukována na případná izolovaná slova, namísto scénické výpravy jsou rané videoarty pořízeny v atelieru za všedních podmínek a hudba bývá nahrazena reálnými ruchy. Zůstává tedy pouze myšlení jako čirá podstata každého uměleckého díla.

Dostáváme se tak opět k leitmotivu naší práce, kterým je paralela odlišnosti videoartu a filmu a odlišnosti lyriky a epiky. Rešerši časového charakteru videoartu jsme započali úvahou z literární teorie, na jejímž základě jsme se pokusili postihnout charakter uměleckého času videoartu, a rádi bychom ji těmito úvahami také zakončili. Ukázali jsme, že čas videoartu je především časem přítomným a aktuálním, zatímco čas filmu operuje ve všech časových rovinách. Petr Steiner v knize *Ruský formalismus* poukazuje na fakt, že „v próze je čas zřetelný, zatímco ve verši je čas zcela neznatelný.“<sup>131</sup> V lyrickém verši je čas odsunutý na pozadí, jednoduše plyne v aktuálnosti daného okamžiku, naopak čas epický je ukotven do časové následnosti, Steiner k tomu doslova dodává: „stavební prvky veršové stavby jsou organizovány převážně pomocí rytmických permutací a zážitek času založený na vzájemném poměru fabule-syžet tu povětšinou chybí. (...) Vnímání není přerušováno přestávkami dělicími časové kontinuum na *nyní* a *tehdy*, každý z jeho okamžiků je současně výslednicí jak

---

<sup>130</sup> ARISTOTELÉS: *Poetika*, Praha: GRYPF 1993, s. 15-16. ISBN: 80-85829-01-0

<sup>131</sup> STEINER, Petr: *Ruský formalismus: metapoetika*, s. 189

své budoucnosti, tak i minulosti. (...) Veršovaná výstavba se jako celek odvíjí v jediném perceptuálním *nyní* vyňatém z plynutí času.“<sup>132</sup>

Právě ono jediné perceptuální *nyní* vyňaté z plynutí času odkazuje k našemu chápání videoartu jako relativně izolované uzavřené události extrahované z bohatosti trvání a odehrávajícím se v reálném zaznamenaném čase. Z toho je patrné, že naše úvahy o čase videoartu tak doplnily zařazení videoartu do lyrického uměleckého žánru a podpořily tak výchozí teze estetické části naší práce.

K tomu nám dopomohla teorie Gilla Deleuze, díky které jsme pochopili, že při sledování videoartu ztrácí smysl otázky „co se stalo?“ a „co se stane?“ Skrze Deleuzeovu filmovou teorii jsme doplnili definici času videoartu jako času přítomného a aktuálního zobrazujícího se v singulární uzavřené události postrádající virtuální stránku, která je nedílnou součástí kinematografie (kromě kinematografie dokumentární), a rezonující pouze v sobě samotné. Videoart svým oproštěním se od virtuálna zachovává aktuálnost dané události. Pokusili jsme se načrtnout myšlenku, že události a emoce zobrazované v dílech z období raného videoartu, ačkoliv subjektivně prožívané, mají objektivní platnost, neboť jsou reálné. „Objektivno je to, co nemá virtualitu – ať už je uskutečněno nebo ne, ať je možné nebo skutečné, v objektivnu je všechno aktuální.“<sup>133</sup>

---

<sup>132</sup> STEINER, Petr: *Ruský formalismus: metapoetika*, s. 190

<sup>133</sup> DELEUZE, Gilles: *Bergsonismus*, s. 44

### 4.3 RECEPCE VIDEOARTU

Recepci videoartu budeme zkoumat z hlediska tří základních faktorů: zaprvé videoart přináší pohyblivé obrazy, zadruhé raní video umělci nepracovali s montáží, čímž vytvářeli díla komponovaná jako jediný záběr, zatřetí videoart není narativní, což pro vědomí recipienta znamená soustředit se na jiné aspekty, zejména na vizuální (můžeme také říci výtvarnou) složku obrazu.

Prvním východiskem našeho rozboru divácké recepce videoartu je definování video obrazu jako obrazu dynamického. Toto předeslání našeho pohledu na video obraz je velmi důležité, neboť můžeme říci, že „pohyb je nejsilnější vizuální apel na percepci.“<sup>134</sup> Tento fakt můžeme odůvodnit již z hlediska evoluce. Pohyblivé objekty upoutávají pozornost spíše než statické, ať už na základě primitivního instinktu (blíží se nepřítel, potenciální potrava, sexuální zájem) či například na základě fascinace ladností pohybu. V kapitole *Kořeny videoartu* jsme zmínili první experimenty s převedením pohybu do modu záznamu, přičemž film a video jsme jmenovali jako jeho dokonalou formu. Deleuze objasňuje způsob pohybu ve filmu na základě sledu obrazů:

„Určující podmínky filmu jsou ve skutečnosti následující: nejen fotografie, ale momentka, stejný rozestup momentek, přenos této pravidelnosti na nosič tvořící film, mechanismus unášení obrazů. V tomto smyslu je film systémem, který reprodukuje pohyb v závislosti na libovolném okamžiku, tedy v závislosti na stejně rozestoupených okamžicích zvolených tak, aby navodily dojem kontinuity.“<sup>135</sup>

---

<sup>134</sup> ARNHEIM, Rudolf: *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Expanded and rev.ed. Berkeley: University of California Press, 1974, x, s. 372 ISBN 0-520-24383-8

<sup>135</sup> DELEUZE, Gilles: *Film 1.: Obraz - pohyb*, s. 13

Video tento model ovšem často nabourává, neboť v některých případech nejde o pohyb snímaného objektu během jeho konání, ale o pohyb bez sukcesivity – např. pouze pravidelně se pohybující objekt. A to nikoliv po určitý, uvnitř filmu časově omezený úsek (zastavení se postavy ve filmu, např. před nějakou překážkou), ale po celé trvání díla. Příkladem může být již zmíněné video *Frau...Frau*, které po celý svůj průběh zobrazuje jediný pohyb – pohyb úst autorky doprovázený nepatrným pohybem hlavou. V záběru je hlava ženy velmi zřetelně artikulující slovo „*Frau*“. Mluvicí žena odnikud nepřichází, nikam neodchází, kamera je zapnuta i vypnuta v momentě, kdy žena stále mluví. V případě výše popsaného videoartu se dostáváme nejen k redukci pohybu, ale především k potlačení narace a naopak vyzdvižení vizuality. Toto video vystupuje jako nepatrně se pohybující portrét ženy. Oproti filmu, kde je každý pohyb následkem pohybu předcházejícího a základem pro pohyb následující tak, že dohromady vytváří kontinuitu a paralelu s narativitou, nemusí být ve videoartu předcházející a následující pohyb vůbec přítomný. „Následnost zde (tj. v lyrice – pozn. K.P.) sice zůstává elementární dimenzí vynucenou povahou materiálu, ale pořadí elementů a kauzální sepětí stavů věcí příznačné pro naraci v modulu lyriky relevantní není.“<sup>136</sup>

To poukazuje také na nepřítomnost montáže, která ve filmu zakládá zřetězení obrazů různého typu, a která je jedním z důvodů povahy videoartu jako události. Jestliže divák nesleduje narativní tok příběhu jako v případě filmu, musí být jeho vědomí během recepcí zaměstnáváno jiným zájmem, v případě videoartu je to dynamická (ve smyslu pohyblivá) vizualita obrazu. Videoart se zde opět více blíží moderní malbě, při jejíž recepci je divákovo vědomí upoutáno také jediným výjevem, podobně jako je ve videoartu upoutáno jediným záběrem. Divák má prostor soustředit se na další kvality samotného obrazu, podobně jako kdybychom se opakovaně dívali na

---

<sup>136</sup> ČERVENKA, Miroslav: *Fikční světy lyriky*, s. 24

jeden film, což by také znamenalo ztrátu zájmu o příběh a koncentraci na další složky, jakými je kompozice záběru, výtvarné aspekty díla, či detail.

Pro definování specifických znaků recepce videoartu můžeme také vyjít z větve teorie kinematografie analyzované filmovým vědcem Tomem Gunningem. Kinematografie je zde rozlišena do dvou základních oblastí – kinematografie atrakcí a narativní kinematografie. Mezi narativní kinematografie spadá většinová hollywoodská produkce, zatímco do kinematografie atrakcí bychom mohli zařadit alternativní filmové žánry, experimentální film a rozšířením mimo kategorie filmové také videoart.

„Kinematografie atrakcí tak představuje filmovou zkušenost, při které u diváka dochází ke konfrontaci a kritickému zapojení, na rozdíl od kinematografie narativní, jejíž účinek spočívá v pohroužení do iluze.“<sup>137</sup>

Divák tak není pouhým pasivním pozorovatelem pohlceným iluzorním světem, sledováním dramatu, ale naopak divákem kritickým a aktivně zapojeným, který je připravený na konfrontaci s dílem, čímž nepodléhá „voyeurismu očekávaného“<sup>138</sup> probouzeným narací. Vzhledem k principu raných videoartů (i převážné většiny videoartů pozdější doby), spočívajícím na *záznamu* performance, je videoart typický absencí herců – hrdinů vytvářejících příběh, což by mohlo znamenat, že na stupnici recipientovy psychické distance, tak jak ji charakterizoval Bullough,<sup>139</sup> neinklinuje ke ztrátě psychické distance v důsledku poddistancování, tedy ztotožnění se s jednající osobou či přehnaně emočnímu pohroužení se do jednání. Tuto úvahu ovšem komplikuje

---

<sup>137</sup> STAIGER, Janet: *Mody recepce in: SZCZEPANIK, Petr (ed.): Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. 1. vyd. Praha: Herrman & synové, 2004, s. 284. ISBN 80-239-4107-0

<sup>138</sup> *Tamtéž*, s. 289

<sup>139</sup> Správná recepce uměleckého díla je ohrožena dvěma extrémy – poddistancování (ztrátou distance v důsledku identifikace s imaginární postavou/situací) a předistancování (bezzájmové sledování díla, bez emoční účasti). Správný je osobní, ale distancovaný vztah (tzv. antinomie distance).



fakt, že videoart (a u děl raného videoartu, kterými se zabýváme v této práci, to platí výlučně) není fiktivní jako film, ale je naopak *záznamem* reálného jednání. V důsledku toho se domníváme, že Bulloughova<sup>140</sup> teorie psychické distance je platná také pro videoart: „Následek ztráty distance z jednoho či druhého důvodu je dobře známý: verdikt v případě pod-distancování zní, že dílo je hrubě naturalistické, drastické, odpudivé ve svém realismu. Přemíra distance vytváří dojem nepravděpodobnosti, umělosti, prázdnoty nebo absurdity.“<sup>141</sup> Také u videoartu zaleží na zkušenosti diváka a charakteru videoartu. Drastické ořezávání nehtového lůžka ve videoartu Valie EXPORT *...Remote...Remote...* může na nepřipraveného diváka působit odpudivě a úzkostně, stejně jako divák přehnaně kritický může jednání autorky považovat za absurdní a nesmyslné.

Na závěr této kapitoly bychom rádi uvedli poslední faktor relevantní pro recepci videoartu a tím je prezentace videoartů v galeriích, nikoliv v kinosálech, jak jsme již výše v této práci poznamenali.

„Při sledování filmu se individuální divák stává součástí kolektivního publika, jehož pozornost je kontrolována konstantní sekvencí změn pohybujících se obrazů v čase, obrazů které jsou vytvářené tak, aby probouzely emoce a ovládly proces myšlení. Film nás dovedl k intenzivní vizuální zkušenosti sdílené s větším kolektivem.“<sup>142</sup>

Na základě tohoto výroku bychom mohli dokonce prohlásit, že když se videoart usídlil v galeriích, učinil z hlediska divácké percepce krok zpět a navrátil se k tradici

---

<sup>140</sup> V naší úvaze vycházíme z charakteru videoartu, nikoliv ze schopností jedince, která je také pro distanci určující, ale nelze ji obecně předpokládat.

<sup>141</sup> BULLOUGH, Edward: *Psychická distance jako faktor v umění a estetický princip*, in: ZUSKA, Vlastimil: *Estetická distance včera a postvčera*. Praha: Společnost pro Estetiku – AV ČR, 1998, s.16

<sup>142</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents - Art in the Electronic Age*, s. 32

osamocené recepcí malby. Walter Benjamin k problému kolektivní a osamocené recepcí podotýká, že „věc se má právě tak, že se malířství nemůže stát předmětem simultánní kolektivní recepcí, což odjakživa platilo pro architekturu, odedávna pro epos a dnes se to týká filmu. (...) Ačkoli v galeriích a salonech bylo malířství konfrontováno s masami publika, v žádném případě nebylo možné, aby se toto publikum během recepcí samo organizovalo a kontrolovalo.“<sup>143</sup> Za dobu své existence je videoart téměř výlučně prezentován na televizních obrazovkách v galeriích, přičemž není výjimkou, že zvuk videa divák vnímá pomocí sluchátek napojených k televizi. Přihlédneme-li navíc k již zmíněnému faktu, že raní video umělci spolupracovali s televizním vysíláním a dokonce zakládali vlastní televizní kanály, můžeme recepci videoartu prohlásit za osamocenou (jako v případě výtvarného umění), na rozdíl od kolektivní recepcí filmové.

#### **4.4 TVŮRČÍ SMĚRY**

Následující kapitola bude přechodem k praktické části naší práce, která spočívá v rozborech jednotlivých uměleckých směrů uvnitř videoartu, nových tvůrčích idejí souvisejících s objevováním nového média a konkrétních děl. Ze širokého okruhu směrů, kterými se video umělci zabývali, jsme vybrali podle nás čtyři nejzásadnější – minimalismus, subjektivní expresionismus a tvorbu přímo reflektující a interpretující soudobé společenské či politické problémy jako směry zastupující videoarty založené autorskou performancí, které tvořily většinu video produkce šedesátých a sedmdesátých let. „Videopásky používané při performancích neformovaly pouze komponent

---

<sup>143</sup> BENJAMIN, Walter: *Umělecké dílo ve věku technické reprodukovatelnosti*, in: *Literárněvědné studie*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 319. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-278-3

v multimediálním zobrazení, ale jsou také individuálně pojatým videoartem, které je samostatné a může být předváděno nezávisle na performancích.“<sup>144</sup>

Na straně druhé se již na konci šedesátých let objevuje méně početná skupina experimentálních video umělců, koncentrujících se na video jako na materiál a na nové možnosti, které toto médium nabízí.

#### **4.4.1 MINIMALISMUS – BRUCE NAUMAN**

Minimalismus jako umělecký směr není o příliš starší než videoart. Ideu minimalismu začali v padesátých letech dvacátého století rozvíjet sochaři a malíři a postupně se tento nový umělecký směr rozšířil do všech ostatních uměleckých druhů. Video umělci se podíleli na minimalistické vlně velmi záhy, minimalistická videa vznikala již na přelomu šedesátých a sedmdesátých let. Stejně jako v ostatních uměleckých druzích bylo i zde cílem umělců vytvořit díla, z jejichž formy i obsahu je odstraněno vše nepodstatné, která jsou co nejvíce jednoduchá až minimalizovaná. Autoři jsou od svých děl naprosto distancováni, díla jsou zbavena veškerých emocí, sebereflexí i konotací. Z historického hlediska můžeme říci, že minimalismus vyšel určitým způsobem z formalismu. Zejména pro minimalismus v sochařství, malbě a hudbě je forma, byť redukovaná do nejvyšší možné jednoduchosti, primární a často jedinou součástí uměleckého díla. Například v sochařství se minimalismus často omezuje na práci s materiálem takovým způsobem, že se materiál a jeho charakter stávají dominantními vlastnostmi uměleckého díla. Významný minimalistický sochař Carl Andre<sup>145</sup> o své tvorbě prohlásil:

---

<sup>144</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 113

<sup>145</sup> Carl Andre se narodil roku 1935 v USA. Při tvorbě svých skulptur pracoval především s kovem, který odléval a řezal do geometrických obrazců a následně vzájemně propojoval. Byl jednou z vůdčích postav nejen minimalistického výtvarného umění, ale také minimalistické poezie.

„Moje práce je ateistická, materialistická a komunistická. Je ateistická, protože nemá žádnou transcendentální formu a žádné spirituální a intelektuální rysy. Je materialistická, neboť nepředkládá nic jiného než svůj materiál a je vytvořena bez toho, aby předstírala jiné materiály. A je komunistická, protože její forma je přístupná všem lidem stejně.“<sup>146</sup>

Mohli bychom tedy nalézt určitou paralelu mezi takovýmto materiálním minimalistickým výtvarným uměním a experimentálními filmy či některými videoarty, ve kterých právě forma vystupuje jako jediná gramatika díla. Jedním z nejslavnějších a nejproduktivnějších video umělců, kteří vytvářeli minimalistická videa, je Bruce Nauman.<sup>147</sup> Již jeho rané práce z konce šedesátých let jsou čistě minimalistické, jako například videa *Bouncing in the Corner I. (Odrážení v rohu I., 1968)* a *Bouncing in the Corner II.*<sup>148</sup> (*Odrážení v rohu II., 1969*). Ve videoartu *Bouncing in the Corner I.* stojí Nauman zády k rohu studia tak, že v záběru vidíme pouze jeho tělo, hlava je mimo záběr kamery, které se v pravidelném intervalu vlastní silou odráží od rohu místnosti a opět do něj padá. Video není doprovázeno hudbou či textem, z auditivní složky jsou přítomné pouze ozvěny úderu těla o zeď. Obsah videa *Bouncing in the Corner II.* je stejný jako obsah prvního dílu. Video se od sebe ovšem liší úhlem záběru, neboť u prvního dílu je kamera otočená o devadesát stupňů, takže tělo vidíme v horizontální poloze, zatímco v druhém dílu je kamera umístěná na stropu studia a divák tak vidí tělo z ptačí perspektivy. Podobně se svým tělem Nauman pracuje ve videu *Wall/Floor Positions*<sup>149</sup> (*Pozice stěna/podlaha, 1968*). Autor zde nechává své tělo procházet celou

---

<sup>146</sup> MARZONA, Daniel a GROSENICK, Uta: *Minimalismus*. Praha: Slovart, 2005, s. 30. ISBN 80-7209-670-2

<sup>147</sup> Bruce Nauman se narodil roku 1941 v USA. Je jedním z nejuznávanějších současných tvůrců vizuálního umění. Jeho tvorba se orientuje především na performance, videoarty, videoinstalace, instalace z neonů, soch či světél.

<sup>148</sup> viz Obrazová příloha (obr. 10)

<sup>149</sup> viz Obrazová příloha (obr. 11)

škálou pohybů, které vždy zastaví v určité statické poloze, čímž vytváří dojem sovitosti. Jednoduchým způsobem tak zkoumá možnosti vlastního těla v prostoru, aniž by použil sekundární pomůcky. Pokud řadíme Naumanovy videoarty do kategorie minimalistického žánru, musíme upřesnit, že ideu minimalismu rozšířil o organický materiál, neboť „Nauman vnáší do hry své tělo. Tím dostává do uměleckého díla všechny ty kvality, které z něho minimalisté vymýtili: organické prvky, jejich mnohoznačnost a neurčitost, mystiku a erotiku.“<sup>150</sup> Pokud tedy o Naumanově díle mluvíme jako o minimalistickém, měli bychom dodat, že se jedná o minimalismus formou, nikoliv materiálem. Materiál je organický, tedy se zcela konkrétními tvary, což je proti zásadám minimalistů, ale zacházení s tímto materiálem, tedy forma díla, již minimalistická je. Minimalistické prvky můžeme také sledovat v odehrávajícím se Naumanově jednání, které je bez jakéhokoliv vnějšího účelu a intence. Stejně jako výtvarné minimalistické umění jsou i tyto Naumanovy videoarty bez obsahu a vnějšího významu, čímž tvoří protipól k dalšímu žánru raného videoartu, který jsme nazvali subjektivním expresionismem.

#### **4.4.2 SUBJEKTIVNÍ EXPRESIONISMUS – MARINA ABRAMOVIĆ**

Expresionismus jako umělecký směr vznikající na konci devatenáctého století, chtěl především manifestovat sexuální a duchovní osvobození jedince skrze nové výrazové prostředky. V malbě Edvarda Muncha či Egon Schieleho se objevují postavy vyjadřující duševní či tělesné utrpení, zoufalství a šílenství. Malíři Max Ernst a Erich Heckel se zabývají parafrázemi slavných náboženských obrazů, které transformují do

---

<sup>150</sup> RUHRBERG, Karl a kol.: *Umění 20. století: (malířství, sovitury, objekty, nová média, fotografie)*, s. 605

naturalistické formy. Obrazy s milostnou tematikou a akty boří sexuální tabu a ukazují lidskou nahotu v neidealizované podobě.

„V hořkém zápasu mezi vědou a náboženstvím na přelomu století, se staly neslučitelné pozice pevně zavedenými. Duchovní hodnoty byly zároveň drasticky oslabeny a rigidně posíleny, zatímco tělesné funkce byly zároveň privátně prozkoumávány a veřejně tabuizovány. Expresionistické umění, zcela zaujaté sexuální a duchovní svobodou, nicméně reflektovalo kontradikce doby.“<sup>151</sup>

Expresionismus se jako ideový umělecký směr nesl dále dvacátým stoletím, neboť právě on založil tradici naturalistického vyjadřování vnitřních pocitů a intimity. S příchodem expresionismu se „všechna zkušenost, sen, fantazie, poezie, hudba a samotné emoce staly reálnými předmětnými záležitostmi. Ukázaly, že individuální reality jsou pouze interpretacemi mysli. Umění je potom iluzí, interpretací, koncepcí, nikoliv objektivní realitou.“<sup>152</sup> Proto jsme naši kapitolu nazvali jako subjektivní expresionismus, neboť právě ve videoartech šedesátých a sedmdesátých let nacházíme ideu expresionismu ve zcela niterné poloze, často jako experimenty umělce se sebou samým, vyjadřující jeho vlastní sebe-reflexi.

Nepřehlédnutelnou autorkou tohoto směru je Marina Abramović a zejména její série performancí, poprvé předvedených mezi lety 1973 a 1974, s názvy *Rhythm 10*, *Rhythm 5*, *Rhythm 2*, *Rhythm 4* a *Rhythm 0*, z nichž byla pouze performance *Rhythm 10* zaznamenána jako videoart. Ostatní performance ze série nebyly nikdy autorkou převedeny do modu záznamu a vzhledem k tomu, že tak zůstaly pouze ve formě nezachycených performancí, nebudou předmětem naší analýzy.

---

<sup>151</sup> GORDON, Donald E.: *Expressionism – Art and Idea*. 1st ed. New Haven and London: Yale University Press, 1987, s. 26. ISBN 0-300-05026-7

<sup>152</sup> LOVEJOY, Margot: *Digital Currents - Art in the Electronic Age*, s. 34

Abramović zakouší v těchto performancích hranici vlastních fyzických možností, či sleduje chování vlastní psychiky v přítomnosti reálného nebezpečí. Její díla řadíme mezi expresionistická z toho důvodu, že jsou vždy spjatá s vyjádřením určité radikální myšlenky či duševního rozpoložení a to specificky efektním či dokonce extrémním způsobem, například sebepoškozováním ve videu *Rhythm 10*.

Při performanci *Rhythm 10*<sup>153</sup> použila autorka sadu dvaceti nožů různých velikostí a dvě video pásy. Na první pásce je zaznamenána Abramović klečící na bílé podlaze před sadou nožů, ze kterých vždy náhodně vybírá jeden. Následně zabodává ostří nože v pravidelném rytmu do prostoru mezi roztaženými prsty druhé ruky. Divák může slyšet rytmus, ve kterém nože naráží na podlahu a občasné bolestné vzdechy umělkyně. S každým poraněním Abramović nůž odkládá a bere do ruky další. V sekvencích je spuštěno video na druhé pásce, na kterém vidíme malou místnost se starožitným křeslem a hořícím krbem a slyšíme autorku vyprávějící o událostech ze svého života. Videoart můžeme chápat jako očištný proces, ve kterém se autorka skrze reálné zakoušení bolesti vyrovnává s komplikovanými okamžiky svého života - například s komunistickým přesvědčením svých rodičů, které reflektovala také v performanci *Rhythm 5*, při které na podlaze místnosti vytvořila velkou dřevěnou pěticípu hvězdu, nasáklou sto litry petroleje, kterou na začátku performance zapaluje. S nůžkami v ruce obchází kolem hvězdy a stříhá si prameny vlasů, nehty u rukou i u nohou a vhazuje je do cípů hvězdy. Následně prochází hořícím obrazcem a ulehá do jeho středu. Politické souvislosti však byly v autorčině tvorbě sekundární, primární byl její vnitřní vztah k situaci: "nezajímám se o politiku, ačkoliv nemůžu popřít, že některá moje díla mají

---

<sup>153</sup> viz Obrazová příloha (obr. 12)

politický kontext. Více než to mě ovšem zajímá osobní a transcendentální aspekt díla."<sup>154</sup>

Expresivitu nacházíme také v dalších dílech Mariny Abramović, například ve videoartu *Art must be beautiful/Artist must be beautiful*<sup>155</sup> (*Umění musí být krásné/Umělec musí být krásný*, 1975). Autorka zde reaguje na primární intenci některých umělců vytvářet díla, která jsou především krásná (ve smyslu absence dalších kvalit a konotací) a zároveň na předsudek publika, naplňovaný umělci mainstreamového filmu, podle něhož má umělec také v reálném životě prezentovat sebe sama jako krásný objekt, brutálním česáním vlastních vlasů dvěma ocelovými hřebeny, za doprovodu dramatického opakování věty „*art must be beautiful, artist must be beautiful*.“ Abramović pokračuje v kartáčování vlasů až do rozdrásání tváře i pokožky hlavy a vytrhání mnoha vlasů.

Leitmotivem raných děl Mariny Abramović je exprese zakoušené bolesti a hledání vlastních fyzických i psychických hranic. Námi předestřené zařazení její tvorby jako subjektivní exprese potvrzuje autorka sama v jednom z interview: „mnoho umělců se pouze dívá kolem a nejdou opravdu dovnitř sebe samých. Buďte v tomto ohledu co nejupřímnější. Tvořte díla, která mají smysl. Vyvarujte se znečišťování umění.“<sup>156</sup>

#### 4.4.3 KRITICKÝ VIDEOART – MARCEL ODENBACH

Umění však nemusí odrážet pouze subjektivní pocity, jako apeluje na umělce ve výše uvedeném výroku Marina Abramović, ale může být (a také velmi často je) zrcadlem aktuálních společenských problémů, jako je tomu v dílech Marcela

---

<sup>154</sup> Duke University: *Marina Abramović*, publikováno 2001, na adrese: <http://www.duke.edu/web/museo/spring99/marina.html> (cit. 25.2. 2009)

<sup>155</sup> viz Obrazová příloha (obr. 13)

<sup>156</sup> Duke University: *Marina Abramović*, publikováno 2001, na adrese: <http://www.duke.edu/web/museo/spring99/marina.html> (cit. 25.2. 2009)



Odenbacha, v nichž je vyjádřen jeho ambivalentní vztah k politické, společenské i kulturní historii Německa – jeho vlasti. Výše jsme zmínili, že část politicky angažovaných umělců využila video jako dokumentární médium, Marcel Odenbach svůj nesouhlas s děním ve společnosti ovšem nevyjadřoval primárními dokumentárními díly, nýbrž ho parafrázoval ve svých performancích a videoartech.

Jedním z významných Odenbachových děl sedmdesátých let je videoart *Sich selbst bei Laune halten oder die Spielverderber*<sup>157</sup> (*Zůstat v dobré náladě nebo kazit zábavu*, 1977), na kterém se ve třinácti sekvencích střídají dvě videa. Na první video pásce je záznam řešení různých dětských hlavolamů a her jako například Rubikovy kostky či ježka v kleci, zatímco na druhé pásce jsou zaznamenány policejní fotografie příslušníků komunistické teroristické organizace RAF (*Rote Armee Fraction*), jejíž četné útoky na podzim 1977 způsobili v Německu národní krizi. Metafora hry má přiblížit pohled na společnost jako na mechanismus, kterým lze manipulovat a který lze pomocí určitých prostředků (inteligencí či zbraní) ovládnout a zacházet s ním směrem k zamýšlenému cíli. Odenbach tak dílem avizuje obavu z moci, kterou mohou nebezpeční jedinci získat nad společností paralelou s ovládáním složitých her.

Odenbach zaujímal kritické stanovisko také vzhledem k dalším společenským jevům, například vůči konzumnímu chování televizního diváka jako ve videoartu *Der Konsum meiner eigenen Kritik*<sup>158</sup> (*Konzumace mé vlastní kritiky*, 1976). Video instalace, v jejímž rámci Odenbach videoart prezentoval, se skládá ze tří částí. První částí je samotný videoart, na němž Odenbach reflektuje chování konzumujícího televizního diváka tak, že na televizní obrazovce vidíme samotného autora napodobující tuto roli. Do galerie, kde byl videoart promítán, ovšem Odenbach dále umístil židle a stůl přeplněný potravinami oblíbenými zejména při sledování komerčních zábavních

---

<sup>157</sup> viz Obrazová příloha (obr. 14)

<sup>158</sup> viz Obrazová příloha (obr. 15)

televizních programů (bramborové lupínky, pivo), čímž zdůraznil pasivitu televizního diváka a jednostrannost komunikace založenou na předpokladu minimální psychické i fyzické aktivity diváka.

Jedním z výsledků Odenbachova kritického přístupu ke společnosti demonstrovaným skrze video, byl také vznik alternativního televizního kanálu *ATV*, zmíněného ve druhé kapitole této práce.

#### **4.4.4 EXPERIMENTÁLNÍ VIDEOART – VASULKAS A GARY HILL**

Analýzou kritického, subjektivně expresionistického a minimalistického videoartu jsme samozřejmě nevyčerpali veškeré směry vyvíjející se uvnitř raného videoartu. Ačkoliv byly v šedesátých a sedmdesátých letech absolutně nejdominantnější skupinou právě videoarty založené na performanci, jejichž některé žánrové podmnnožiny jsme zmínili výše, byla zde také malá skupina video umělců, kteří se zabývali videem jako materiálem vhodným k experimentu. Mezi nejproduktivnější experimentální video umělce patřili v této době Steina a Woody Vasulkovi, či Gary Hill. „Gary Hill pracoval s expresivní kapacitou elektronického jazyku na bázi mluveného, psaného i vizuálního jazyka. Steina a Woody Vasulka si představovali elektronickou obrazovost spíše jako signální proces než jako o konceptu obrazu jako jednoty rámu limitovanou v čase a prostoru.“<sup>159</sup> Jako exemplární videoarty dále přibližující tvorbu těchto autorů můžeme uvést díla *Allvision* (Steina Vasulka), *Calligrams* (Woody Vasulka) a *Electronic Linguistic* (Gary Hill).

Ve videoartu *Allvision*<sup>160</sup> (*Vševize*, 1976) vytváří Steina Vasulka pomocí zrcadlové koule a dvou videokamer prostorovou optickou hru, na jejímž základě

---

<sup>159</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 104

<sup>160</sup> viz Obrazová příloha (obr. 16)

zkoumá proměny divácké percepce. Na střed tyče zavěšené uprostřed místnosti umístila zrcadlovou kouli a na konce tyče dvě kamery. Po roztočení tyče rotují kamery kolem skleněné koule a nahrávají obraz odrážející se na jejím povrchu, čímž autorka experimentuje s možnostmi komplexního zobrazení prostoru. Experiment založený na použití dalších zařízení či předmětů, měnící charakter obrazu, byl pro tvorbu Steiny Vasulky typický. Nalézt ho můžeme v mnoha jejích videoartech – například v díle *Summer Salt Making (Tvorba letní soli, 1972)* je na hlavici videokamery připevněna skleněná trubice zakončená konvexním zrcadlem. Obraz snímáný skrze trubici je deformován a odhaluje nový prostorový pohled.

Woody Vasulka se oproti své ženě Steině koncentroval na proměny obrazu založené na experimentální práci s video materiálem. Videoart *Calligrams*<sup>161</sup> (*Kaligramy, 1970*), nazvaný podle Apollinairovy básně, je jedním z jeho prvních explorací se změnami na analogovém video obrazu. Vasulka naskenoval obraz z monitoru, aby zaznamenal porušený stav televizního signálu, čímž došlo k vertikálnímu opakování obrazu odhalující nestabilitu video obrazu. Obdobné pokusy opakoval Vasulka i ve svých dalších dílech, jako příklad můžeme jmenovat video z roku 1974 *Reminiscence*. Základem tohoto videoartu je záznam z Vasulkovy rodné Moravy pořízený *Portapakem*. Vasulka zde natáčel dům, zahradu a další reálné objekty, které skrze následnou modulaci signálu deformoval. I přes vertikální zakřivení obrazu a změnu rastru je možné rozpoznat určitost tvarů, čímž dílo získává surrealistický charakter.

Ještě více umocnil přirozenost elektronického obrazu ve svých dílech umělec Gary Hill. Ve videoartu *Electronic Linguistics*<sup>162</sup> (*Elektronické lingvistiky, 1978*) zobrazuje vnitřní vztahy mezi elektronickými strukturami, které dohromady vytváří

---

<sup>161</sup> viz Obrazová příloha (obr. 17)

<sup>162</sup> viz Obrazová příloha (obr. 18)

nový elektronický jazyk. Na černém pozadí obrazovky můžeme pozorovat malé struktury tvořené pixely, které se náhodně zjevují za doprovodu rytmů elektronické hudby. Gary Hill vysvětluje, že se zde pokoušel manipulovat s nejmenšími částicemi elektronické energie: „určité strukturní vlastnosti videa jsou zde odhaleny ve svém zcela primárním smyslu.“<sup>163</sup>

Snahu o vytvoření nového jazyka vizuálního zobrazení sdílel Hill s Vasulkovými i s dalšími experimentálními video umělci (mezi průkopníky patřil také Nam June Paik), jejichž tvorba spočívala na sledování „vztahů mezi technologií a estetikou a prováděním odvážných experimentů s technologií obrazu jako s možností jak dosáhnout nového jazyku tvorby obrazu skrze formu média.“<sup>164</sup>

Domníváme se, že videoarty založené na analýze možností elektronického obrazu můžeme považovat za první krok pozdější digitální a počítačové tvorby videoartu, která již ovšem není předmětem naší práce.

---

<sup>163</sup> Electronic Art Intermix: *Garry Hill: Selected works*, publikováno mezi lety 1997-2015, na adrese: <http://www.eai.org/title.htm?id=13876> (cit. 8.4. 2009)

<sup>164</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 101

## 5. FEMINISTICKÝ VIDEOART

„Jestliže se ptáme *co je ženské umění* nebo *jaká je žena umělkyně*, vracíme se k logice objektivizace a okrajovosti. Ale jestliže převezmeme vedení a zeptáme se, jak ženské umění začalo vyjadřovat sexuální rozdíl ve své materiální specifitě a ve svém částečném historickém umístění, je potenciál generování nových odpovědí, myšlenek a konceptů nekonečný.“<sup>165</sup>

Tématem závěrečné kapitoly naší práce je právě ono hledání počátků ženské tvorby, a to takové, která se otevřeně zabývala emancipací žen. Bohužel jsme limitováni jazykem a ačkoliv slovní spojení *ženské umění* evokuje určitou diferenci ke slovu *umění*, akceptujeme ho v naší práci jako upřesnění námi vymezeného tématu, nikoliv jako rozkol se zásadou feminismu nevymezovat adjektivum ženské, jako synonymum pro odlišné, či dokonce horší.

O feministickém umění jako ucelené linii můžeme mluvit od šedesátých let dvacátého století a sledovat jeho následnou expanzi v letech sedmdesátých. Právě v těchto dvou desetiletích vznikly videoarty, které budou předmětem této kapitoly. Mezi ostatními směry vyvíjejícími se uvnitř raného videoartu jsme zvolili feministickou tvorbu jako jeho velmi výraznou linii, což je dáno zejména faktem, že sedmdesátá léta byla vůbec první historickou etapou, ve které se vytvořila skupina autorek propojených jednotnou ideou – tedy snahou získat rovnocenné postavení s muži ve světě umění, což bylo podmíněné prvními otevřenými feministickými prezentacemi socio-politické kritiky.

---

<sup>165</sup> MESKIMMON, Marsha: *Women Making Art – History, Subjectivity, Aesthetics*. London: Routledge, 2003, s. 3. ISBN 0-415-24278-9

První generace feministických autorek, kterými se zabýváme v naší práci, spadá do druhé vlny socio-politického feminismu, datovaného v rozmezí od šedesátých do osmdesátých let dvacátého století. Ojedinelé pokusy o kritiku nerovnosti mezi pohlavími skrze umění, se ojedinelé objevují již v první polovině dvacátého století (během tzv. první vlny feminismu počínající ve století devatenáctém). Z tohoto období můžeme jmenovat feministku, spisovatelku a výtvarnou umělkyni Claude Cahun, o jejíž osobnosti a tvorbě se dále zmíníme, ovšem jako ideově ucelený umělecký směr se feministické umění objevuje až ve druhé polovině šedesátých let dvacátého století. Epicentry feminismu v umění se v této době stávají Velká Británie a Spojené státy americké, zejména New York, kde ženy a kritici apelují na museum *MoMa* požadavkem o padesátiprocentní zastoupení ženské tvorby na všech výstavách, a dále podporování a propagování ženských uměleckých aktivit. Brzy se emancipační úsilí umělekyn rozšiřuje na západní pobřeží Spojených států, kde na podzim roku 1970 protestuje *Los Angeles Council of Women Artist* proti vyloučení autorek z výstavy *Umění a technologie (Art and Technology)*. *Los Angeles County Museum of Art*, pořádající výstavu, uskuteční v následujících letech jako omluvu dvě zásadní výstavy ženského umění: *Four Los Angeles Artists* (1972) a *Women Artists: 1550–1950* (1976). Snahy o emancipaci ženského umění v USA pokračují, když je roku 1970 na *Fresno State College* otevřen kurz o feministickém umění vedený umělkyní Judy Chicago, která se spolu s Miriam Schapiro stává nejvýznamnější průkopnicí feministického umění na západním pobřeží USA.

Feminismus a s ním ženské umění se stávají centrem zájmu kritiků i veřejnosti, k čemuž přispívají také četné publikace o této oblasti. Prvním oficiálním feministickým žurnálem se stává *Spare Rib* vycházející ve Velké Británii od roku 1972. *Spare Rib* byl prvním z nového typu magazínů pro ženy, které nepředkládají mustr dokonalé hospodyňky a manželky, ale otevřeně se zabývají seriozními otázkami týkajícími se

ženství, zejména sexualitou, ženským zdravím, pracovními podmínkami žen, a také ženským uměním. Marsha Rowe, první editorka *Spare Rib*, vzpomíná na sedmdesátá léta jako na složité období v prosazování ženských práv: „lidé byli z feminismu velmi polekaní, dokonce my samy jsme byly polekané. (...) Jednou jsem dávala interview pro *Sunday Times* a zmínila jsem se o tom, že by mělo být ženské hnutí propojené s dalšími snahami o zrovnoprávnění. Dva dny poté jsem obdržela dopis z ministerstva vnitra (tenkrát byl premiérem Ted Heath), ve kterém stálo, ať opustím zemi.“<sup>166</sup> I přes rezistenci politiků a velké části veřejnosti, vychází ještě téhož roku první vydání newyorského *The Feminist Art Journal*, který se již věnuje výlučně umělecké tvorbě žen. Ke konci sedmdesátých let vznikají první ucelené odborné publikace o ženském umění, mezi nimiž byla první kniha *Heresies (Kacířství)* z roku 1977.

Ženy samozřejmě tvořily umělecká díla dříve než ve dvacátém století. Nejstarší umělkyně v dějinách lidstva, a paradoxně na dlouhá staletí nejsvobodnější ve své tvorbě, byla pravděpodobně básnířka milostné poezie Sapphó žijící v sedmém století před Kristem na řeckém ostrově Lesbos. Po nuceném středověkém potlačování ženskosti, kdy byla žena církví prohlašována za nástroj d'áblův, se v osvíceném období renesance objevují první výtvarné umělkyně, které ovšem tvoří po vzoru mužů a jejich díla bychom od mužské tvorby jen těžko rozeznali. Můžeme říci, že ženské umění se změnilo (a to velmi radikálně) až ve století dvacátém, kdy ženy začaly používat umění jako nástroj pro svou emancipaci a ve svých dílech se primárně vyjadřovaly k ženské identitě a zkušenosti. Paralelně reflektuje historické postavení ženy ve společnosti také současný filosof Gilles Lipovetsky:

---

<sup>166</sup> The F Word: DALY, Clare: *Breaking out of the mould*, publikováno v r. 2008, na adrese: [http://www.thefword.org.uk/2008/01/marsha\\_rowe/](http://www.thefword.org.uk/2008/01/marsha_rowe/) (cit. 10.3. 2009)

„První (tj. opovrhovaná středověkem – pozn. KMP) i druhá žena (tj. opěvovaná renesancí – pozn. KMP) byla podřízena muži, avšak třetí žena (tj. žena moderní doby – pozn. KMP) podléhá jen sobě samotné. Druhá žena představovala ideální výtvar mužů, zatímco třetí žena je ženským sebe-výtvořem.“<sup>167</sup>

Počátek revolučního přístupu žen k umění, můžeme sledovat od roku 1930, kdy Claude Cahun<sup>168</sup> publikuje knihu *Aveux non Avenus* – sbírku různorodých textů a fotomontáží, jichž je sama autorka. Cahun patřila k avantgardní, homosexuální a undergroundové scéně tehdejší Paříže, což se významně odráželo v jejím osobním životě i v její umělecké tvorbě. „V *Aveux non Avenus* odmítá Cahun fixovat ženskou subjektivitu podle singulární osy sex-gender-sexualita,<sup>169</sup> což parafrázuje jednu z hlavních myšlenek feministické tvorby. Domníváme se, že již od vydání této publikace můžeme sledovat kořeny feministického umění a Claude Cahun tak považovat za jeho ideovou zakladatelku. Nezajímavý není také fakt, že *Aveux non Avenus* je psaný v první osobě singuláru, čímž apeluje na projevování subjektivity ženy.

Právě subjektivita se stává základním principem feministické tvorby sedmdesátých let. Ženy odmítají být zobrazovaným objektem a naopak chtějí prezentovat sebe samotné jako subjekt a také tak být vnímány. Zde nacházíme vysvětlení čistě subjektivní povahy feministických videoartů sedmdesátých let, jejichž leitmotivem se stává zkoumání vlastních psychických i fyzických hranic, experimenty se zakoušenou bolestí a vlastním tělem.

---

<sup>167</sup> LIPOVETSKY, Gilles: *Třetí žena*. Praha: Prostor, 2000, 1. vyd. s. 223. ISBN 978-80-7260-171-4

<sup>168</sup> Claude Cahun, vlastním jménem Lucie Schwob, je nejvíce známá právě pod tímto pseudonymem, ale publikovala také pod jménem Daniel Douglas. Se svou životní partnerkou, umělkyní Marcel Moor (vlastním jménem Suzanne Malherbe) vytvořila mezi lety 1925-1954 řadu mimořádných montáží, skládajících se z fotografií vlastních aktů, textu a kreslených obrazů. Od roku 1920 pracovala na souborné publikaci fiktivních biografií výjimečných žen z historie a mytologie. Kromě toho je autorkou mnoha textů otevřeně se zabývajících ženskou sexualitou.

<sup>169</sup> MESKIMMON, Marsha.: *Women Making Art - History, Subjectivity, Aesthetics*, s. 92



„Vzhledem k dané feministické koncentraci na zkoumání života ženy, není překvapující, že se performance a videoart staly hlavními médii pro ženy, které usilovaly oslavit rytmy těla a bolest, vybudovat nový prožitek ženské zkušenosti a objevit vztahy mezi tělem jako performujícím činitelem, aktivním subjektem a tělem jako stránkou ženy jakožto diváka.“<sup>170</sup>

Ačkoliv se feministické umění šedesátých a sedmdesátých let neomezuje pouze na médium videa a performance, můžeme říci, že je tvorba video umělkyň velmi výraznou skupinou a to zejména díky své osobně expresivní povaze. Umění feministek můžeme definovat jako zcela osobní, ale vždy s politickým přesahem a právě této podstatě feministického umění ideálně vyhovovalo médium videa, které mnohé autorky chápaly čistě politicky a to především díky jeho technickému založení. Německá feministická umělkyně Ulrike Rosenbach zastává názor, že video je na rozdíl od ostatních uměleckých druhů zavedeno politicky; doslova říká: „vysoce citlivý technický aparát naší doby se rozšiřuje ve své politické dimenzi také do video technologie. To je podivná situace. Je jasné, že pokud použijete médium videa, budete vždy tvořit v politickém kontextu. V tomto smyslu je video a priori politické médium. Není zavedeno kunsthistoricky, jako malba, ale politicky.“<sup>171</sup>

Politická podstata videa je bezesporu jedním z důvodů, proč se stalo dominantním médiem feministických autorek. Můžeme ale nalézt i další důvod, kterým je singularita tvorby, tedy možnost samostatného tvoření za použití vlastního těla jako materiálu, k čemuž odkazuje také výše uvedený výrok Lipovetského, podle kterého chce být emancipovaná žena nahlížena jako sebe-výtvar. Oblibu v práci s vlastním tělem tedy můžeme vysvětlit jako „nevyhnutelný důsledek historických okolností, které

---

<sup>170</sup> CHADWICK, Whitney: *Women, Art, and Society*. 4th ed. London: Thames & Hudson, c2007, s. 361. ISBN 978-0-500-20393-4

<sup>171</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 146

postavily ženské tělo v sociologické a politické oblasti do podřízenosti mužům.“<sup>172</sup> Můžeme říci, že hraničními experimenty se video umělkyně snažily vrátit tělo sobě samotným, ukázat povahu těla jako subjektu, nikoliv objektu.

## **5.1 AUTORKY A JEJICH TVORBA**

V Evropě a USA sedmdesátých let bychom našli mnoho autorek tvořících videoarty. Pro naši práci je ovšem nutné provést selekci a předeslat, že se nebudeme zabývat umělkyněmi, pro něž byla práce s videem pouhým experimentem, ani autorkami, jejichž díla mají jinou intenci, než ženskou emancipaci. Tématem této kapitoly tedy není obecně ženské umění sedmdesátých let, ale feministická tvorba tohoto období, produkováná takovými autorkami, pro něž bylo video primárním médiem (či alespoň jedním z nejvíce používaných médií).

Na následujících řádkách se budeme zabývat tvorbou čtyř autorek, tvořících na pozadí feministického hnutí, ale jejichž tvorba je od sebe odlišná a reprezentuje vždy jinou z myšlenek feminismu.

Dominantním tématem první z autorek, Rakušanky Valie EXPORT, je ženská sexualita, boření mýtů a tabu uchovávaných po celá staletí a naopak otevřený pohled na reálný obraz sexuality ženy. Druhá z autorek, Němka Ulrike Rosenbach, primárně uchopila problém emancipace ženy jako konfrontaci s tradiční rolí ženy ve společnosti, dokumentovanou význačnými díly z historie výtvarného umění. Další video umělkyně – Američanka Joan Jonas kritizuje fetišizaci ženského těla a snižování ženy na pouhý objekt určený ke konzumaci druhým pohlavím. Autorkou posledního díla

---

<sup>172</sup> COTTINGHAM, Laura: *Seeing through the Seventies: Essays on Feminism and Art*. London: Routledge, 2000, s. 126. ISBN 978-9057012129

analyzovaného v této kapitole je Japonka Yoko Ono, která přímo exponovala své tělo jako objekt v experimentu s diváckým přístupem.

Možná nejvýraznější z jmenovaných autorek feministického umění, zejména performancí a videoartů, je Valie EXPORT, jejíž tvorba patří k „nejagresivnějším a nejsofistikovanějším ukázkám periody.“<sup>173</sup> Ostatně již pseudonym této umělkyně (mj. její rodné jméno není možné dohledat ani v literatuře, ani na oficiálním webu) a samotný důvod, proč nechtěla nést své původní jméno svědčí o jejím odhodlání prosazovat feministické názory: „EXPORT je vždy a všude. Znamená to exportovat sebe samu. Nechtěla jsem nést ani jméno svého otce, ani mého muže, chtěla jsem si najít své vlastní jméno,“<sup>174</sup> objasnila v jednom z rozhovorů.

EXPORT aktivně tvoří feministické umění, sama ho nazývá feministickým akcionismem, již v šedesátých letech, kdy je jedinou ženou v uměleckém undergroundovém spolku *Wiener Aktionismus*, s nímž se podílí na několika manifestacích, při nichž poprvé používá vlastní tělo jako prostředek a východisko ke sdělení určité myšlenky směřující k otevření společenských tabu. Jejím primárním zájmem je již na konci šedesátých let otázka feminismu a obraz ženy v dominantně mužské společnosti. Tehdy také vytváří velmi autentické a agresivní performance na podporu emancipace ženy. Mezi nejznámější patří počín, který můžeme zařadit do kategorie expanded cinema, tzv. *Tapp- und Tastkino* (hmatové kino), kdy se EXPORT s krabicí připevněnou na hrudníku prochází mnichovskými ulicemi a vybízí kolemjdoucí k osahání, či ve své době velmi skandální performance *Aktionhose Genitalpanik*, během které EXPORT, vyzbrojená samopalem a oblečená v koženém kostýmu, jehož kalhoty mají otvor v oblasti genitálu, navštěvuje alternativní mnichovské kino. Šokování

---

<sup>173</sup> COTTINGHAM, Laura: *Seeing through the Seventies: Essays on Feminism and Art*, s. 127

<sup>174</sup> GROSENICK, Uta: *Women Artists – Künstlerinnen im 20. und 21. Jahrhundert*. Jubiläumsausg. Köln: Taschen, 2005, s.76. ISBN 978-3-8228-4119-8

návštěvníci hromadně opouští sál a performance se stává ikonou feministické umělecké tvorby, o čemž svědčí fakt, že ještě v roce 2005 je parafrázována Marinou Abramović. Svými performancemi EXPORT revoltovala proti nakládání s ženským tělem jako sexuálním materiálem, v případě druhé performance zejména v oblasti filmového průmyslu.

Kromě performance a videa používala Valie EXPORT také fotografii a ačkoliv s fotoaparátem pracovala pouze ojediněle, vytvořila s ním úspěšnou sérii fotografií *Die Putzfrau – Fotoobjekt nach Tizian (Služka – Fotografické objekty podle Tiziana, 1976)*, na nichž situuje ženy s domácími potřebami a elektrospotřebiči v rukou do poz renesančních Madon, čímž parafrázuje jediné uznané role ženy ve společnosti – roli matky a roli hospodyně.

Hlavním uměleckým médiem, se kterým EXPORT od konce šedesátých let pracuje, je ovšem video, jehož prostřednictvím zaznamenává experimenty s vlastním tělem.

„Její hlavní zájem spočívá v dekonstrukci existujícího zobrazení médií, zejména videem, a nové strategii konstruování reality vizuálně a auditivně směřující na jedné straně k donucení publika ke sledování vlastních limitů a na straně druhé rovnoměrně kladoucí fyzickou zkušenost jejího těla do krajních situací.“<sup>175</sup>

To, že způsob, jakým EXPORT zachází s vlastním tělem, je často extrémní až drastický, dokládá také videoart ...*Remote...Remote...*<sup>176</sup> (...*Vzdálený...Vzdálený...*,1973), jehož rozbořem jsme se v této práci již zabývali, na okraj proto pouze připomene a upřesníme, že kamera zabírá autorku sedící před policejní fotografií velmi malých sexuálně zneužívaných dětí, v ruce drží řezák na papír

---

<sup>175</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEOART - The Reflexive Medium*, s. 152

<sup>176</sup> viz Obrazová příloha (obr. 19)

a v klíně misku s mlékem. Řezákem si odřezává kůži nehtového lůžka a krvácející prsty noří do mléka. V práci můžeme nalézt dva významy – na jedné straně destrukci vlastního těla odkazující k proklamaci ženské subjektivity a právu svobodně zacházet s vlastním tělem, na straně druhé propojení krve a mléka, symbolizující utrpení týraných dětí.

Nejodvážnějším videoartem Valie EXPORT je bezesporu dílo *Mann & Frau & Animal*<sup>177</sup> (*Muž & Žena & Zvíře*, 1973), v němž autorka ukazuje reálnou podobu ženské sexuality, nikoliv její umělou verzi předkládanou filmem a sdělovacími prostředky. Videoart se skládá ze tří záznamů: v první části leží Valie EXPORT ve vaně a masturbuje, v druhé části sleduje divák fotografii autorčiny vagíny s menstruační krví, položenou na misce používané při vyvolávání fotografií, kterou drží mužská ruka, ze které kape krev a mísí se s vyvolávací tekutinou. Poslední částí videoartu je záběr na vagínu s mužským ejakulátem. Autorka se tímto dílem snažila osvobodit ženskou sexualitu z mezí tabu nastavených tradicí a nadále sdílených také společností dvacátého století. EXPORT vysvětlila své pohnutky k natočení videoartu *Mann & Frau & Animal* v jednom z rozhovorů: „toto zobrazení lidské přirozenosti nemůže být názorně ukazováno v televizi nebo v komerční kinematografii, zatímco zobrazení těhotné ženy je ‘přirozené’. Ukázat v kině nebo v televizi ejakulát není dovoleno, ale záznam porodu sledovat můžeme.“<sup>178</sup>

EXPORT je také autorkou méně radikálních feministických videoartů. Mezi nimi můžeme jmenovat videoart *Stille Sprache*<sup>179</sup> (*Tichá řeč*, 1974), který se později stal součástí většího videoartu *Wann ist der Mensch eine Frau?* (*Kdy je člověk ženou?*, 1976). EXPORT promítá pomocí fólií vlastní obraz přes slavné malby z historie, čímž

---

<sup>177</sup> viz Obrazová příloha (obr. 20)

<sup>178</sup> rozhovor s Helke Sander, in: *Frauen und Film*, Nr. 7, Berlin: Rotbuch Verlag, 1976. ISSN 0343-7736

<sup>179</sup> viz Obrazová příloha (obr. 21)

reflektuje idealizaci ženského obrazu a mužskou adoraci ženy jako objektu. Vedle tohoto významu také v díle sleduje historické proměny postavení ženy ve společnosti a to podle způsobu uchopení obrazu autorem.

Díla s podobným námětem jsou velmi typická pro tvorbu Ulrike Rosenbach, z nichž můžeme jmenovat dvě nejzásadnější – *Reflexionen über die Geburt der Venus*<sup>180</sup> (*Reflexe o Zrození Venuše*, 1976) a *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin* (*Nevěřte, že jsem Amazonka*, 1975). V *Reflexi o Zrození Venuše* vstupuje Rosenbach jako kontrastní figura do Botticelliho obrazu *Zrození Venuše* z patnáctého století, který je promítaný na zeď. Před promítací plochou stojí veliká mušle plná soli, do které se autorka postaví tak, aby promítaná Venuše přesně zakryla její tělo. Pomocí hry s nasvícením projekční plochy po chvíli autorka splývá s Venuší, aby později naopak ustoupil promítaný obraz a namísto toho se jasně objevila postava Rosenbach. Smysl videoartu je podobný jako *Stille Sprache* Valie EXPORT, tedy konfrontovat tradiční ideál ženy s jejím reálným obrazem.

Tvorba Ulrike Rosenbach byla rozhodně méně radikální, než umění Valie EXPORT, přesto je příkladem feministické tvorby. Stejně jako ostatní feministické autorky, používá také Rosenbach jako hlavní materiál videoartů vlastní tělo, ovšem na rozdíl od EXPORT či Abramović nezachází při svých performancích k experimentům s fyzickou bolestí a psychickým stavem. Ve srovnání s těmito dvěma autorkami je feministická tvorba Ulrike Rosenbach jemnější, čehož může být příkladem video performance *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin*<sup>181</sup> (*Nevěřte, že jsem Amazonka*, 1975). Rosenbach, vyzbrojená lukem a šípy, stojí proti reprodukci renesančního obrazu Stefana Lochnera *Madonna im Rosenhag* (*Madona v růžovém háji*, 1451) a strefuje se do jeho středu. Během performance jsou zároveň spuštěny dvě

---

<sup>180</sup> viz Obrazová příloha (obr. 22)

<sup>181</sup> viz Obrazová příloha (obr. 23)

kamery – první nahrává obraz Madony, druhá tvář Rosenbach a následně jsou přehrávány na jediném monitoru tak, že jeden obraz splývá s druhým. „Obraz Madony – reprezentativní, vzdálený, krásný, jemný a plachý, klišé tradičně používané pro zobrazení ženy, ve skutečnosti duchaprázdné – je nyní mou součástí. Šípy zasahující obraz, zraňují i mne,“<sup>182</sup> vysvětluje Rosenbach význam díla a ukrývající feministické poselství. Můžeme však najít ještě další konotaci a to přímo v názvu videoartu *Nevěřte, že jsem Amazonka*, kterým Rosenbach vyvrací předsudek, že by se feministky vzdávaly ženských atributů, či jimi dokonce opovrhovaly, za účelem vyrovnání se mužům. Amazonky, mytický národ bojovných žen, vládly, rodinné povinnosti přenechaly mužům a jak praví legenda, aby jim padlo brnění si dokonce nechávaly odstraňovat řádra. Feministky ovšem nechtěly být téměř muži, jejich cílem bylo naopak prosadit se jako ženy, osvobodit žensství od společenských klišé a sexuálních tabu a fixovat ve společnosti nové vnímání ženy.

Podobně jako EXPORT a Rosenbach pracuje s obrazem ve videoartu také Američanka Joan Jonas. V díle *Vertikal Roll*<sup>183</sup> (1972) manipuluje Jonas s video materiálem tak, že signál nahrávaného obrazu není synchronizován s frekvencí televizního rastru v reprodukci obrazu, čímž vzniká efekt vertikálně posouvaného (rolovaného) obrazu. Divák nevidí plynulý sled obrazů, ale černý pruh rytmicky se posouvající ve vertikální ose napříč obrazem (podobný poruše televizního vysílání projevující se vertikálními čarami na obrazovce). Po několikátém posunutí černého pruhu se k němu přidává obraz částí těla autorky – prsou, nohou, trupu, vždy stylizovaných do oděvu vyvolávající vnímání ženy jako objektu, například baletního úboru, či koženého prádla, čímž video „vyvolává impresi fetišizace ženského těla.“<sup>184</sup>

---

<sup>182</sup> Media Art Net: *Ulrike Rosenbach*, příspěvek na adrese:

<http://www.mediaartnet.org/works/glauben-sie-nicht> (cit. 6.5. 2009)

<sup>183</sup> viz Obrazová příloha (obr. 24)

<sup>184</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 149

Části těla se objevují v podobě fragmentů bez identity, což je narušeno závěrečným obrazem autorčiny tváře, symbolizující setkání tváří v tvář a apelující na konzumujícího diváka požadavkem na reflektování ženské subjektivity a identity. Moment setkání tváří v tvář, který ve *Vertical Roll* použila Joan Jonas, nahlížíme jako velmi výstižný pro umění feministických autorek, neboť je v něm obsažen apel na vnímání druhého v etické, nikoliv ontologické rovině. Nabízí se paralela s etickým pojetím tváře filosofa Emmanuela Lévinase, pro něhož je tvář onou transcendencí prolamující cizotu a zavazující nás vůči Druhému. Toto zavázání se Druhému, tato odpovědnost za Druhého, však musí být prostá jakékoliv touhy po vlastnění, po moci nad Druhým, po omezování jeho svobody.

„Jiný, absolutně jiný – Druhý – neomezuje svobodu Stejného. Protože ho volá k odpovědnosti, zakládá ji a ospravedlňuje. Vztah k jinému jakožto tváří hojí alergie. (...) Vztah k tváří, k absolutně jinému, které nemohu obsáhnout, idea k jinému, který je v tomto smyslu nekonečný, je však přesto moje Idea, je to styk. Vztah je tu však proti násilí – děje se v míru s touto absolutní jinakostí.“<sup>185</sup>

Prolomení vnímání ženy jako objektu spojovalo všechny autorky feministických videoartů.

U výše uvedených umělkyní nalézáme navíc podobnost ve způsobu zobrazení, využívající sebe-reflexivitu videa jako média a začleňování obrazů do nových souvislostí. „Rosenbach, Jonas a EXPORT považují živý charakter média jako reflexi a jako pramen, který je schopen, skrze bezprostřední kontrolu přenosu, respektive

---

<sup>185</sup> LÉVINAS, Emmanuel: *Totalita a nekonečno*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 1997, s. 176 Oikúmené. ISBN 80-86005-20-8



nahrávání, zdůraznit co je prchavé a typicky obrazové a stvrzuje závažnost tady a teď.<sup>186</sup>

V sedmdesátých letech tvořily také autorky chápající médium videa odlišným způsobem. Například videoart jako čistý záznam je typický pro tvorbu Carolee Schneemann či Yoko Ono, spoluzakladatelky hnutí *Fluxus*.

Také Yoko Ono sdílí s EXPORT, Rosenbach a Jonas téma ženské identity a tělesnosti, dokonce se stává jednou z prvních umělkyní zabývajících se touto problematikou, když roku 1964 poprvé předvádí performance *Cut Piece*<sup>187</sup> (*Ustříhnout kus*). Při interaktivní video performanci, kterou Ono mnohokrát opakovala, sedí autorka na pódiu či v galerii a poté, co uvaděč vyzve diváky, aby se chopili nůžek, ležících před nimi a neváhali z Ono odstříhávat kousky oděvu, zůstává bez emocí sedět a odevzdává se do rukou publika. Ono tak reflektuje zacházení s ženou jako objektem, který má být pokorně odevzdán do rukou muže. Můžeme zde připomenout rozhovor se zakladatelkou feministického žurnálu *Spare Rib*, Marshou Rowe, z něhož jsme citovali výše. V úvodu Rowe zmiňuje, co ji již od mládí podvědomě vedlo k boji za ženskou emancipaci: „moje matka mi jednou řekla: kdybys byla znásilněná, lehni si a užij si to. (...) Založením *Spare Rib* jsem chtěla protestovat proti všemu, co mi má matka říkat.“<sup>188</sup> Snaha změnit tradiční pohled na ženské tělo se objevuje také v performanci Mariny Abramović *Rhythm 0*, poprvé předvedené deset let po premiéře *Cut Piece*. Abramović se při tomto experimentu nechala společně s diváky na šest hodin zamknout do galerie, v níž se nacházelo sedmdesát dva předmětů, jejichž prostřednictvím ji mohli diváci buď potěšit, a nebo jí ublížit, a mezi kterými byla také pistole s jedním nábojem. Abramović v performanci experimentovala s psychologií diváků, kteří se nejprve chovali zdvořile,

---

<sup>186</sup> SPIELMANN, Yvonne: *VIDEO - The Reflexive Medium*, s. 146

<sup>187</sup> viz Obrazová příloha (obr. 25)

<sup>188</sup> The F Word: DALY, Clare: *Breaking out of the mould*, publikováno v r. 2008, na adrese: [http://www.thefword.org.uk/2008/01/marsha\\_rowe/](http://www.thefword.org.uk/2008/01/marsha_rowe/) (cit. 14.5. 2009)

ale s narůstajícím časem se u mužů začaly projevovat sklony k agresivitě. Podobně pracovala s kolektivní odpovědností publika vůči ženskému tělu právě Yoko Ono a i ona při představeních zakoušela prekérní situace. Zajímavé je sledovat na videoartu *Cut Piece* rozdíl v přístupu k ženskému tělu mezi pohlavími. Zatímco ženy vstupují na podium v první části performance a odstříhávají malé kousky rukávu, či lemu šatů, muži jsou více aktivní ve druhé polovině a oproti ženám je jejich vztahování se k tělu navrženo o dva momenty: muži odstříhávají takové části oděvu, jejichž absence poodhalí určitou intimní partii a navíc vyvolávají psychicky stresové situace, například když s nůžkami v ruce několikrát obchází klečící Ono a pozorně si vybírají nejvhodnější místo k rozstřížení. Nacházíme zde tedy určitou distinkci spočívající v tolerování hranic tělesné autonomie druhého.

Ačkoliv bylo právě tělo hlavním materiálem video umělkyní, bylo také především subjektem, což bylo také sdělení těchto autorek.

„Tělo, které je v tomto případě instrumentem, materiálem, nahlíženo tedy s odstupem jako objekt, je při samotné aktuální umělecké kreaci materiálem a objektem. Ovšem je současně, a v tom je paradox tohoto materiálu, také subjektem, autorem díla.“<sup>189</sup>

Můžeme říci, že video umělkyně tento tělesný paradox obsáhly zcela, podobně jako ho naplňují například improvizující tanečníci. Co je ovšem na tvorbě výše uvedených autorek odlišné, je uvádění vlastního těla do extrémních situací, skrze které se snaží ukázat tělo jako tělo subjektivní, tedy takové, které nemělo být vystaveno jednání druhého, a které prožívá bolest či naopak tělesnou slast. „Ke skutečnému vidění těla a

---

<sup>189</sup> GREBENÍČKOVÁ, Růžena: *Tělo a tělesnost v novověkém myšlení*. Praha: Prostor, 1977, s. 99. ISBN 80-85190-65-6

také vymezení přispívá situovanost člověka nebo hraniční lidská situace.“<sup>190</sup> Pokud feministické autorky manifestovaly své tělo jako objekt, pak jen za účelem zdůraznění jeho subjektivity, jako ve videoartu Joan Jonas, jehož poselství spočívá v odmítnutí uvažování o těle jako objektu: „nemohu myslet tělo druhého jako objekt, aniž si představím, že já sám jsem – nebo mohu být – objekt pro druhého, čili jsem nucen přičítat druhému tělu tytéž živé, vnímavé atributy, které přísluší také mně jako tělu.“<sup>191</sup>

## 5.2 VYÚSTĚNÍ FEMINISTICKÉ TVORBY

Závěrečnou kapitolou naší práce jsme se pokusily analyzovat feministický videoart a definovat jeho dva zásadní cíle – ukázat společnosti emancipovaný pohled na ženu a prosadit tvorbu žen ve světě umění, do té doby ovládaného převážně muži. Můžeme říci, že „žádný společenský převrat naší doby nebyl tak pronikavý a rychlý a nepřinesl tak zásadní změny jako ženská emancipace.“<sup>192</sup> Také feministické umělkyně dosáhly velmi zřetelných cílů, neboť nejen že svými díly přispěly k ženské emancipaci, ale také změnily svět umění. Pokud porovnáme situaci na scéně výtvarného umění na začátku šedesátých let a po roce 1980, nalezneme výsledky feministické revoluce – na každé souborné výstavě, v každém muzeu (zejména moderního a současného) umění a na všech světových bienále či uměleckých veletrzích se setkáváme s díly žen–autorek ve stejné míře jako s díly mužů–autorů. Feministické autorky svou tvorbou dokázaly, že otázka „proč neexistují velké umělkyně?“, je absurdní a mylnou interpretací analýzy společnosti.

---

<sup>190</sup> GREBENÍČKOVÁ, Růžena: *Tělo a tělesnost v novověkém myšlení*, s. 67

<sup>191</sup> *Tamtéž*, s. 52

<sup>192</sup> LIPOVETSKY, Gilles: *Třetí žena*, s. 11

Přestože i na začátku jednadvacátého století zůstává pro mnoho žen–autorek otázka emancipace ženy a její úlohy ve společnosti aktuálním tématem, můžeme říci, že první (a nejradikálnější) vlna feministického umění, o které jsme pojednaly v této kapitole, přesvědčila společnost, že neexistuje žádný racionální důvod, proč by tvorba žen měla být posuzována jinak, než tvorba mužů a osvobodila ženskou tvorbu. I když se feministické umění vyvíjelo také po roce 1980, přístup autorek se značně změnil, neboť již nepotřebovaly usilovat o elementární ženská práva a mohly v plné míře tvořit díla nezatížená feminismem jako nosnou myšlenkou.

Cindy Sherman, jedna z nejznámějších multimediálních umělkyně konce dvacátého a začátku jednadvacátého století o své tvorbě prohlásila: „moje práce jsou jednoduše tím, čím jsou a snad mohou být také nahlíženy jako feministické práce, nebo žensky uvažující práce, ale nehodlám se hlásit k teoretickým nesmyslům o feminismu.“<sup>193</sup> Mezi Cindy Sherman a Valie EXPORT je věkový rozdíl téměř dvacetilet, stejné rozmezí nacházíme také v období jejich tvorby, neboť zatímco EXPORT začala tvořit v šedesátých letech, první umělecká díla Sherman jsou datována po roce 1980. Přístup k otázce feminismu, který zastává Cindy Sherman tak ve své podstatě parafrázuje úspěch, kterého právě během těchto dvou desetiletí dosáhla Valie EXPORT a její kolegyně na půdě ženské tvorby.

---

<sup>193</sup> TATE: BERNE, Betsy: *Studio: Cindy Sherman*, publikováno v r. 2003, na adrese: <http://www.tate.org.uk/magazine/issue5/sherman.html> (cit. 14.5. 2009)

## 6. ZÁVĚR

V naší práci jsme se pokusili zpracovat téma raného videoartu z několika hledisek a předložit tak komplexní obraz videoartu období šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století.

Těžiště práce spočívá ve druhé a třetí kapitole, kde jsme se pokusili o vymezení videoartu z uměnovědného hlediska a o rozbor jeho aspektů estetických, zejména pak jeho časovosti, která se stala klíčovým tématem pro rozšíření původní práce diplomové na práci rigorózní. Dospěli jsem k závěru, že oproštěním se od narace se videoart stává singulární událostí prezentující se ve specifickém obrazovém rytmu blížícím se svým charakterem rytmu sinusoidy. Skrze tuto charakteristiku jsme definovali čas videoartu jako aktuální, osvobozený od kauzálního propojení s minulým a budoucím. Tento závěr podpořil naše výchozí úvahy o videoartu jako lyrickém uměleckém směru.

Při analýze estetických aspektů videoartu jsem se opřeli zejména o filosofii času Henriho Bergsona, teoretická zkoumání filmu Gilla Deleuze a okrajově také Jurije Lotmana, na jejichž základě jsme vyslovili výchozí definici pro naše další úvahy, kterou je charakter videoartu jako uzavřené, narace prosté události.

V předešlé uměnovědné části jsme provedli explikaci videoartu jakožto média a pokusili jsme se definovat základní charakteristiky diferencující videoart od filmu. Otázka po způsobu, jakým se videoart vymezuje vůči příbuzným uměleckým druhům, se stala pro naši práci zásadní. Základním východiskem našich úvah byl nástin videa jakožto média, vyznačujícího se svou sebe-reflexivitou a schopností vytvářet taková umělecká díla, která jsou schopná v sobě propojovat jednotlivé umělecké směry způsobem zakládajícím totální umělecké dílo, tzv. *Gesamtkunstwerk*. Na základu filmové teorie Noëlla Carrolla jsme dále zdůraznili přirozenost v přejímání určitých

konvencí etablovaných uměleckých druhů druhy mladšími, a zároveň jsme zdůraznili, že tento fakt nikterak neodporuje dalšímu samostatnému vývoji daného uměleckého druhu. Cílem našich úvah bylo přispět k emancipaci videoartu jako svébytného uměleckého směru.

Úvod do této rigorózní práce byl věnován historickému nástinu. Soustředili jsme se zde na shrnutí evolučních předpokladů vzniku videoartu po stránce technické i umělecké. Zkonstatovali jsme, že základním faktorem pro vznik videoartu coby nového uměleckého směru byl nejen vynález přenosné videokamery, ale také dřívější snahy zachytit obraz a pohyb aparátem, které vyvrcholily objevením fotografické a filmové techniky. Vedle technických předpokladů zrodu videoartu jsme v naší práci též uvažovali předpoklady "stylové", mezi nimiž jsme vyzdvihli jako klíčové umělecké směry dadaismus a futurismus.

Závěrečné kapitoly naší práce byly věnovány jednotlivým směrům vyvíjejícím se uvnitř raného videoartu. Zmínili jsme všechny klíčové směry s důrazem na fakt, že převážná většina videoartů raného období byla záznamem autorské performance, jejíž výpověď byla buď zaměřena na sebereflexi autora nebo na reflektování aktuálních politických a sociálních otázek. Typ videoartu jakožto záznamu autorské performance se stal také východiskem pro naše estetické zkoumání a vyvození obecných uměnovědných a estetických vlastností raného videoartu.

Naše úvahy o jednotlivých směrech videoartu vyústily v samostatnou kapitolu věnovanou feministické tvorbě video umělkyní. Pokusili jsme se postihnout společenské příčiny a sociální i umělecké následky feministického hnutí šedesátých a sedmdesátých let. Zohlednili jsme rozličnost tvorby feministických autorek a zdůraznili jsme význam zásadních témat ženské tvorby, které bychom mohli shrnout jako snahu umělkyní západního světa reformovat pohled na ženu jako na subjekt, s čímž je spojený problém tělesnosti a tradičního vnímání ženy ve společnosti.

Cílem naší rigorózní práce bylo přispět k akceptaci myšlenky, že videoart organicky navázal na předchozí umělecký a technologický vývoj umění, aby se na základě vlastního média, specifických možností v autorské tvorbě a především charakteristických uměleckých a estetických vlastností vyvinul v samostatný umělecký druh, který nabídl divákovi nové prožitky a zkušenosti, umělcům nové vyjadřovací a zobrazovací možnosti a v neposlední řadě vytvořil kontakt se soudobým myšlením, pars pro toto s feminismem.

## 7. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Obr. 1

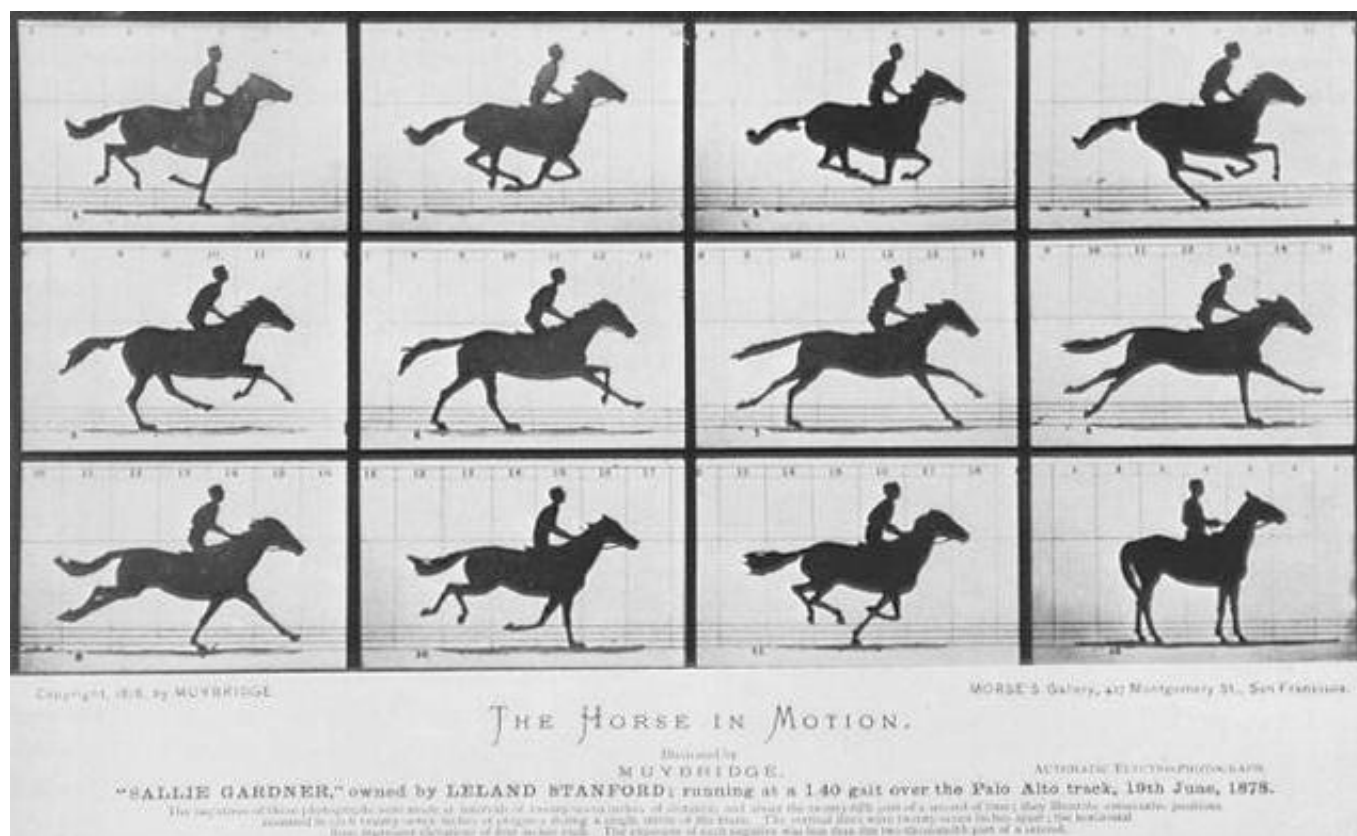


Giacomo Balla: *Let vlaštovek*

1913, olej na plátně



Obr. 2



Eadweard Muybridge: *Bez názvu*

(Sekvence fotografií koňského cvalu a trysku)

1878

Obr. 3



Marcel Duchamp: *Kolo bicyklu*

1913, kov a dřevo

Obr. 4



Yves Klein: *Sloup ohně a hořící zed'*

1961

Obr. 5



Nam June Paik s kamerou

Obr. 6



Andy Warhol: *Outer and Inner Space*

1965, 33:00, b/w, sound

Obr. 7



Valie Export: *Asemie*

1973, 9:00, b/w, sound

Obr. 8



Valie Export: *Asemie*

1973, 9:00, b/w, sound



Obr. 9

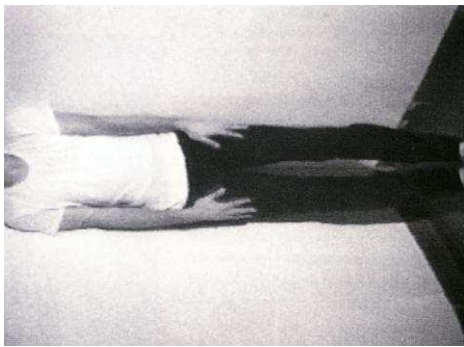


Ulrike Rosenbach: *Frau...Frau*

1977, 19:48, color, sound



Obr. 10



Bruce Nauman: *Bouncing in the  
Corner I*

1968, 59:48, b/w, sound



Bruce Nauman: *Bouncing in the  
Corner II*

1969, 59:58, b/w, sound

Obr. 11



Bruce Nauman: *Wall/Floor Positions*

1968, 00:59, b/w, sound

Obr. 12



Marina Abramović: *Rhythm 10*

1973 - 1999, 2:20, b/w, sound

Obr. 13



Marina Abramović: *Art must be beautiful, Artist must be beautiful*

1975, 13:51, b/w, sound

Obr. 14



Marcel Odenbach: *Sich selbst bei Laune halten oder  
die Spielverderber*

1977-78, 12:51, color, sound

Obr. 15



Marcel Odenbach: *Der Konsum meiner eigenen Kritik*

1976-79, video instalce, b/w, sound

Obr. 16



Steina Vasulka: *Allvision*

1976, video instalace, b/w

Obr. 17



Woody Vasulka: *Calligrams*

1970, 12:00, b/w



Obr. 18



Gary Hill: *Electronic Linguistic*

1978, 3:45, b/w

Obr. 19



Valie EXPORT: ...*Remote...Remote...*

1973, 9:54, colour, sound

Obr. 20



Valie EXPORT: *Mann & Frau & Animal*

1973, 10:00, colour, sound

Obr. 21



Valie EXPORT: *Stille Sprache*

1972, 10:00, b/w, sound

Obr. 22



Ulrike Rosenbach: *Reflexionen über die Geburt der Venus*

1976, 19:25, colour, sound

Obr. 23



Ulrike Rosenbach: *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin*

1975, 10:34, b/w, sound

Obr. 24



Joan Jonas: *Vertical Roll*

1972, 19:37, b/w, sound

Obr. 25



Yoko Ono: *Cut Piece*

1965, 12:58, b/w, sound